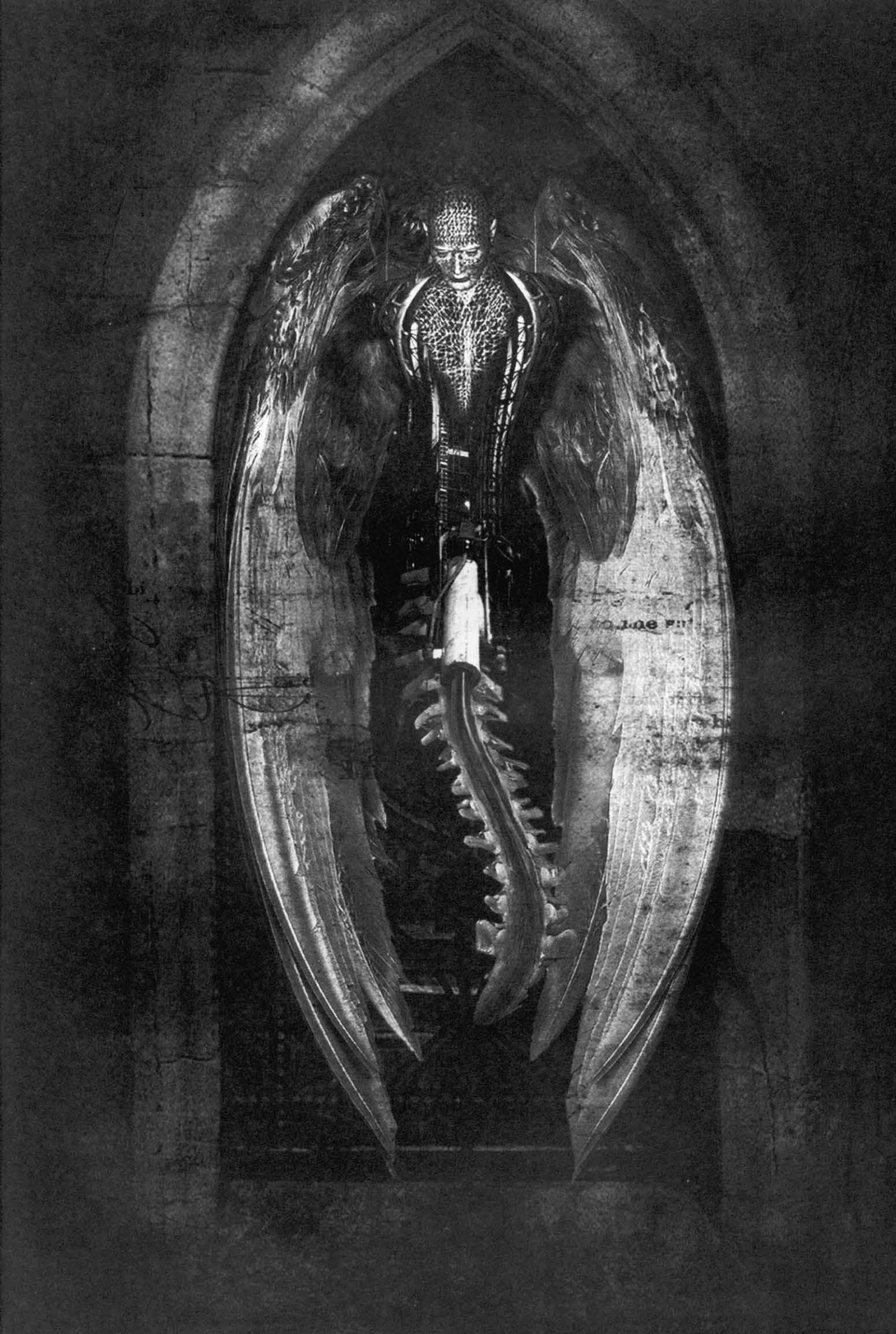
KULT

Purgatoire



Crédits

Auteur
Jason Fryer

Concept
Jason Fryer et Stefan Ljungqvist

Couverture
Aurélien Police

Matériel additionnel
Geoffrey Grabowsky

Traduction et adaptation française
Jérôme Vivas et Neko

Graphisme et illustrations intérieures
Didier Florentz, Peter Bergting, Peter Andrew Jones, Les Edwards, Terry Oakes, Harvey Parker, Stefan Thunberg, Jens Jonsson, Renato Olivares Machias, Jamie Sims, Adrian Smith, Tomy Bagge, Jonas Mases

Kult est un jeu de Gunilla Jonsson et Michael Petersen

Kult est un jeu de rôle, une fiction et ne représente ni nos convictions personnelles ni une incitation à la violence.

Droits et édition française
Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite sans permission écrite de l'éditeur :

Le 7ème Cercle
60, rue du Hâ
33 000 BORDEAUX
http://www.7emecercle.com

Copyright © 2001 Paradox Entertainment
All rights reserved
Kult is a trademark of Paradox Entertainment

Sommaire

Introduction	5
Purgatides	7
Népharites	21
Elie	21
Jonas	22
Aïsha	23
Nathaniel	23
Caïn	25
Efraim	26
Gabriel	27
Moïse	27
Ibrahim	28
Meshul	29
Purgatoires Personnels	31
Le Purgatoire de Meyer Théodoric	31
Le Purgatoire de Rhianna O'Shea	32
Le Purgatoire d'Ellen Kirkwood	33
Le Purgatoire de Brendon Shepard	31
Purgatoires Collectifs	37
Les Misérables	37
Les Vétérans	38
Les Terroristes	39
De la théorie à la pratique	41
Sorts et Magie	41
Artefacts liés au Purgatoire	44
Et maintenant : «Action !!!»	46

Introduction

Au fur et à mesure que déclinent et disparaissent les philosophies d'antan, nous plaçons de plus en plus notre foi en des croyances et des dogmes personnels. Nous ne partageons souvent plus les mêmes peurs de ce qui pourrait attendre au-delà de la mort. Nos croyances sont à présent plus personnalisées, et ce ne sont plus nos dieux ou nos doctrines religieuses qui nous envoient vers la damnation éternelle. Cette responsabilité repose maintenant sur nos propres épaules. Appellez-le comme vous le voulez, le Purgatoire n'est qu'un lieu créé par nos esprits.

Juste sous la surface de la Machine créée par le Démiurge il y a si longtemps, guettent les serviteurs les plus loyaux des Anges de la Mort, les Népharites. Ils observent, le cœur avide, préparant le jour fatidique où nous échouerons dans la mort et dans leurs bras impatients. Ils ont le pouvoir de sonder le cœur et l'esprit des hommes. Grâce à leurs sens soigneusement mis au point, ils peuvent percevoir même nos sentiments de culpabilité les plus profondément dissimulés. Ils rassemblent patiemment des informations pour nous concoter un enfer personnel, un enfer formé de nos peurs et de nos regrets les plus forts. Les Népharites les construisent en manipulant le Temps et l'Espace. Lorsqu'une âme a passé les grilles de leurs Purgatoires, ils la contrôlent entièrement, et elle est l'objet de tous leurs caprices et de leurs tortures brutales. L'âme est tourmentée jusqu'à ce que la douleur et la peur aient effacé ses souvenirs ou les aient rendus incompréhensibles.

Les Népharites peuvent aussi nous entraîner en enfer avant la mort, car certains vivants peuvent les invoquer au moyen de sorts et d'objets magiques. Ceux-ci doivent se montrer très prudents lorsqu'ils ont affaire à ces créatures, car elles sont brutales et sans pitié aucune. Elles ne désirent que renverser la situation à leur avantage et capturer l'âme de leur invocateur. On sait même que certains Népharites ont pris forme humaine afin de pousser les inconscients à leur vendre leur âme. Leur pouvoir de persuasion est presque sans égal. D'innombrables âmes, non averties, en ont été aveuglées et sont passées de leur plein gré dans le Purgatoire. Parfois mais c'est assez rare, lorsque la culpabilité d'une personne est particulièrement forte, ils se manifestent d'eux-mêmes et l'emportent dans leurs Purgatoires bien avant que son heure ne soit venue.

Dotés d'étranges pouvoirs, les Népharites sont en mesure de puiser dans notre réalité pour construire le Purgatoire du Purgatide. Cet emplacement est généralement l'endroit où la personne est morte ou un autre lieu important dans sa vie. Les Népharites le déforme pour qu'il corresponde avec leur plan pour le tourment de l'âme, transformant des lieux sûrs et familiers en terrifiantes parodies. Ce sont des Purgatoires très personnels, clos et séparés des autres enfers. Récemment, des Purgatoires collectifs, où les Purgatides qui ressentent la même culpabilité sont tourmentés ensemble, ont commencé à se former de nouveau, pour le plus grand délice des Népharites et de leurs maîtres les Anges de la Mort. Tous, dans ces enfers communs sont reliés, formant un seul grand Purgatoire.

A cause du lien entre chaque Purgatoire et des lieux du monde réel d'où il est tiré, il est tout à fait possible pour ceux qui n'y prennent garde ou pour les imbéciles d'y tomber. Une ambiance désagréable plane sur ces zones, et même les personnes non averties, se sentiront mal à l'aise si près des limites de l'Enfer. On sait même que des personnes sensibles à la Magie ont entrevu le Purgatoire, et les magiciens trouvent plus facile d'invoquer des créatures et de lancer des sorts dans ces zones dévastées. Lorsque le lien d'un Purgatide avec le monde réel est très fort, on sait que l'Illusion s'effrite autour de ces zones, ce qui met en rapport les deux royaumes. Les Frontaliers et les Nachtkäfer sont attirés vers ces lieux. Certaines nuits, passer de ce monde à l'enfer d'un Purgatide pourrait être aussi facile que de passer par une porte sans avoir regardé de l'autre côté au préalable. Avec le déclin de la Machine, les Népharites utilisent à présent ces points faibles à leur avantage, emportant pour toujours quiconque glisse dans ces fissures.

Les âmes au Purgatoire sont généralement condamnées à la destruction lente et douloureuse de leur ancienne personnalité, mais on sait que certaines se sont échappées. En effet, il existe de nombreux Rituels et objets magiques conçus tout spécialement dans ce but. En général, il est nécessaire qu'une autre âme prenne la place du Purgatide, bien que ce ne soit pas toujours le cas. Après avoir profité des bons soins des Népharites, la plupart des âmes sont prêtes à condamner n'importe qui à leur destin pour avoir une chance de s'échapper. Il n'est pas rare pour les Purgatides, leur conscience ayant été depuis longtemps détruite par ce cycle de mort et de tortures ininterrompu, de posséder ou de manipuler même leurs êtres chers pour changer de place avec eux. Bien que certaines âmes parviennent réellement à s'échapper et à retourner en Elysium, la plupart sont finalement ramenées de force, hurlantes, dans leur Purgatoire. Certains Népharites permettent même aux Purgatides de s'échapper dans le seul but de gagner plus d'âmes. Ils savent parfaitement qu'un tel reviendra, et grâce à leur incroyable patience, toute attente semble courte. Les évasions de nombreuses âmes ne sont que de subtiles manipulations de la part du Népharite qui les tourmente. Le Purgatide pense qu'il s'est échappé, pour voir finalement ses illusions de liberté ruinées lui révéler qu'il est toujours en enfer. Au bout du compte, la plupart sont tellement terrifiés à l'idée de s'échapper, croyant que toute opportunité n'est qu'un autre tour de leurs ravisseurs, qu'ils refusent de croire qu'ils sont libres, même lorsqu'ils ont été sauvés.

Avec l'antagonisme croissant entre les Anges de la Mort, le désir de ces derniers d'avoir plus d'influence en Elysium croît. Certains pensent qu'ils peuvent acquérir une emprise plus importante sur le monde réel grâce aux Népharites. Ce qui a poussé les Népharites à changer de tactique, et ils deviennent de plus en plus agressifs dans leur recherche d'âmes. Un nouvel affaiblissement de l'Illusion s'en est suivi étant donné que le lien entre le monde réel et les purgatoires se renforce. De plus en plus de Purgatides sont entraînés au service des Anges de la Mort plutôt que d'être purgés de leurs souvenirs et réincarnés. Dans leurs centres d'entraînement des Purgatoires, les Razides et les Népharites utilisent des Rituels pour transformer des Purgatides en nouveaux Népharites et augmenter les rangs des armées de leurs maîtres.

En vérité, la plupart des Népharites se soucient très peu des conflits actuels entre les Anges de la Mort et les Archontes du Démiurge. Ils continuent à servir loyalement leurs maîtres en amassant des âmes et en les purifiant de leurs souvenirs passés. Mais, alors que leur nombre ne cesse d'augmenter, certains deviennent petit à petit envieux. Ces rebelles complotent discrètement et planifient la chute finale de leurs maîtres. Ils ne veulent plus attendre leur heure et patienter jusqu'à la mort pour torturer et purifier les âmes humaines. Ils souhaitent plutôt accomplir leur mission sans être dérangés par l'Illusion et les régulations de la Machine. Ces Népharites rebelles s'enhardissent chaque jour puisque les méfaits des Anges de la Mort leur donnent la capacité de briser les lois et les serments qui les lient normalement. Avec une précision méthodique, ils amassent de l'influence sur les Purgatides et les Purgatoires, dissimulant avec soin que ce pouvoir est pour leur propre usage, et non pour leur Ange de la Mort. Ils attendent que les Anges de la Mort s'affaiblissent suffisamment pour être vulnérables à une attaque de l'intérieur. Nathaniel, un Népharite au service de Nahemoth, Ange de la Mort disparaissant lentement, attend patiemment sa chance de prendre la place de l'Ange de la Mort sur le déclin. Il n'est pas seul dans son désir, et de nombreux Népharites de même sensibilité sont en contact constant avec lui. Chaque jour qui passe les rapproche d'un coup d'état sanglant pour la possession d'Inferno.

Purgatides

La maison était vide et silencieuse, telle une tombe. Sélène ouvrit son Zippo dans un claquement, puis actionna la roue avec le pouce, octroyant une vie flamboyante au briquet. Elle alluma les bougies qu'elle avait amenées, et leur lumière lança des ombres menaçantes et incertaines sur les murs nus de la pièce. Cela ne révélait pas grand-chose de l'intérieur de l'appartement de Dublin, mais Sélène O'Shea s'en moquait. Elle était venue ici pour travailler, et elle avait besoin de l'obscurité.

Les mains tremblantes, Sélène ouvrit la boîte de peinture et en étala le contenu. Chaque tube, chaque pinceau était disposé selon les formes rituelles qu'elle avait conçu. Rhianna lui avait donné les outils et le savoir, et Sélène les avait améliorés. Il était temps à présent de les tester. Rapidement, la boîte fut presque vide, et les couleurs dont elle avait besoin disposées, chacune à sa place. Elle respira profondément pour se détendre, et prit le dernier objet de la boite. La lame du rasoir à main avait la couleur du miel dans la lueur jaune des bougies. Elle fit courir amoureusement son doigt dessus ; l'acier était doux et froid sous le bout de ses doigts. Elle le regardait fixement, les yeux baissés, contemplant son visage pâle qui se reflétait dans le métal poli. Des cernes provoqués par la tension, la peur et la détermination soulignaient le jade brûlant de ses yeux. La peur la ferait hésiter, et ce soir, l'hésitation signifiait la mort... ou pire. Elle réprima cette peur, la ravala.

Elle mit le rasoir de côté et se déshabilla. Alors qu'elle rangeait ses vêtements pliés, elle sentit l'air froid courir sur sa peau nue, lui donnant la chair de poule. Sa nudité n'avait aucun but dans le Rituel, mais le froid l'aidait à se concentrer, affûtait son esprit, car un instant d'inattention signifiait un échec certain. Debout, Sélène se mit à tracer le Cercle de protection. Pour ce faire, elle utilisait tout ce que son amante lui avait enseigné, et ce qu'elle avait appris dans ses études solitaires depuis la disparition de Rhianna. C'était la partie cruciale de la cérémonie. Si le Cercle faiblissait, ne serait-ce qu'une seconde, elle serait perdue, tout comme Rhianna. La lumière des bougies dansait sur sa peau alors qu'elle tournait trois fois sur la gauche, psalmodiant le début de l'invocation avec une intensité brûlante. Lorsqu'elle eût fini, la pièce semblait plus petite, et d'une certaine manière... plus chaude.

Sélène s'assit et, presque distraitement, ramassa le rasoir. De l'autre main, elle attrapa la palette de peinture et la plaça devant elle. D'un geste rapide, elle s'entailla le poignet gauche avec la lame. Du sang coula de la blessure, et elle le laissa goutter sur la palette en une pluie écarlate. Dans le silence de la pièce, son crépitement était aussi bruyant qu'un coup de feu. Quand le sang eut recouvert toute la palette, elle mit de côté le rasoir et banda la plaie. Elle ouvrit les tubes de peinture et vida leur contenu sur la palette ensanglantée. Avec précaution, elle mélangea les pigments et son sang, le Rituel mêlant les substances normalement immiscibles jusqu'à ce que plus aucune trace de sang ne puisse être repérée dans les couleurs pures de la peinture. La pièce était de plus en plus chaude, et la sueur de Sélène lui piquait les yeux.

Elle plongea le premier pinceau dans le mélange, et en recouvrit les poils de pigment. Il y avait un pinceau pour chaque couleur. Car même la plus petite particule de pigment au mauvais endroit pouvait rendre la protection inefficace. Alors pas question d'essayer de nettoyer le même pinceau. La première application fut large et vigoureuse, préparant le terrain pour celles qui suivaient. Le travail était long, et au fil des heures indifférentes, Sélène continuait sa tâche. Ses doigts lui faisaient mal. Ses poignets hurlaient de douleur. Elle poursuivait tout de même sa peinture. Le motif complexe, ésotérique et presque organique grandit, fruit de son travail et s'étala sur le mur et le sol. À la fois cercle de protection et fenêtre, l'unique ligne du sceau se croisait et se recroisait avec une complexité déconcertante qui faisait honte aux entrelacs de ses ancêtres. Ses mains avaient pris leur indépendance, alors que son esprit errait dans les sombres couloirs de la transe rituelle. Même lorsque les bougies faiblirent l'une après l'autre, ses mains continuèrent à peindre pendant que ses yeux fixaient, sans les voir, les ténèbres.

Une aube grise et humide éclaboussa les rues de Dublin au moment où le pinceau de Sélène achevait le sceau de protection. Le mélange de sang, de douleur et de pigments couvrait le mur et le sol autour d'elle avec une grâce terrible.

La vitalité que lui avait conféré le Rituel se dissipa, et les muscles privés de l'énergie magique faiblirent. Les genoux de Sélène cédèrent et elle s'effondra sur le sol, inerte. Son corps épuisé se recroquevilla lentement en position foetale lorsque les tensions du Rituel et la perte de sang, dont les effets avaient jusqu'ici été niés la revendiquèrent. Epuisée, elle gisait sur le sol, cherchant à reprendre son souffle dans les ténèbres. La fatigue et la douleur qui s'étaient emparés d'elle émoussaient ses sens ignorants des bruits qui l'entouraient. Son âme et non ses oreilles, les entendait. Étouffés et lointains, terribles dans leur menace, ils rampaient sur elle comme une ombre sur un miroir. C'étaient des bruits de violation et de souffrance. Un rire grave et impitoyable y flottait, mais pourtant, dominait les cris d'enfants et les scies vrombissantes et hurlantes. L'odeur du sexe et de la peur, du sang et des excréments agressait ses narines. Sélène se redressa douloureusement, les muscles inutiles, affaiblis par la fatigue. La cacophonie montante ne surprenait pas son cœur.

Une lumière bleue malsaine se mit à émaner de derrière le papier peint. Les motifs semblaient se tordre, gagner une profondeur plus importante que la surface plate du mur ne le permettait. Sélène regardait sans un mot alors que l'Illusion se lézardait. Les murs pulsaient de vie, se soulevant comme les poumons d'une énorme bête. La surface prit un aspect cireux et mouvant, dégoulinante et ruisselante comme si le plâtre lui-même était liquide. D'épaisses gouttelettes puantes tombèrent au sol, se transformant en fines cendres dans un grésillement en touchant le Cercle de protection. Le mur fondit graduellement sous le sceau flamboyant, mais en moins d'une minute, l'espace au-delà apparut.

Le sol et le plafond de la pièce étaient faits d'acier chirurgical. Il n'était pas brillant et propre, mais vieux, tâché et gâté par une éternité de négligence. Les murs étaient des océans vivants de chair palpitante. Sur leur surface, des formes humaines émergeaient de la bouillie sanglante, puis disparaissaient à nouveau, happées par un tourbillon invisible. Sélène reconnut dans les corps dépecés et déformés, les membres de la Sororité. Elle vit avec horreur son propre visage supplicié se former, hurlant atrocement sans un son. Puis il disparut, avalé par la substance du mur.

Au centre de la pièce, Rhianna gisait sur un lit d'os jaunes et de muscles luisants, les membres liés par des intestins vivants. Elle était enceinte, le ventre monstrueusement distendu, presque transparent. Son visage était marqué par la douleur, et elle hurla en perdant les eaux, un flot rapide et sanglant. Terrifiée, Sélène contemplait les douleurs de l'accouchement qui torturaient le corps de Rhianna alors que l'enfant en émergeait en se tortillant comme un serpent. La créature se débattit pour se libérer et tomba au sol en une masse visqueuse. C'était la sculpture cubiste d'un nouveau-né, les membres et les traits du visage tordus en d'impossibles angles. Il siffla et cracha en se relevant, découvrant des crocs d'un ivoire jauni. Jetant un coup d'œil autour de lui de ses yeux jaunes de chat, il commença à essuyer le pus sur son corps de sa longue langue serpentine. Il perçut une odeur fami-

lière et se précipita dans un coin plus sombres de la pièce. Les bruits de mastication et la douleur des mourants résonnèrent dans l'ombre.

Distraite par les obscénités qui se déroulaient devant elle, Sélène ne remarqua pas les yeux rougeoyants de la créature qui l'observait depuis les ténèbres. Elle l'aperçut du coin de l'œil et en eut le souffle coupé. L'être la remarqua et sourit, découvrant des dents de rasoir, puis lui adressa un clin d'œil empreint d'une luxure perverse et narquoise. Il restait assis, sur un tas d'organes génitaux et de langues tranchés, chacun se convulsant encore dans une passion grotesque. La créature se leva, et des morceaux de tissu gangréneux tombèrent de ses membres comme des feuilles d'automne. De vieux tendons secs gémirent en signe de protestation alors qu'il se traînait à travers la pièce, dans la lumière. Il n'était qu'un assemblage de verre et de sang, d'acier et d'os maintenus ensemble par son seul appétit de douleur. Sélène connaissait bien son nom grâce à d'interminables heures de recherche dans la bibliothèque de la Sororité. Efraim, Dispensateur du Plaisir Douloureux. Il lui avait volé Rhianna, et la haine qu'elle lui portait était un feu dévorant.

Ignorant Sélène, la bête traîna les pieds jusqu'à Rhianna. Il regarda la forme liée devant lui, et un gargouillement amusé glissa de ses lèvres déchirées.

-Tu te débrouilles bien, fillette. Celui-là avait les yeux de son père... dit-il d'une voix évoquant un bruit de succion.

Efraim marqua une pause, et poussa un soupir exprimant un regret feint.

-Mais il est toujours imparfait.

Ses dents d'acier scintillèrent et un joyeux sourire railleur fendit son visage putréfié.

-Je suppose que nous devons essayer à nouveau, n'est-ce pas ? Peut-être que cette fois tu apprendras à le faire correctement ?

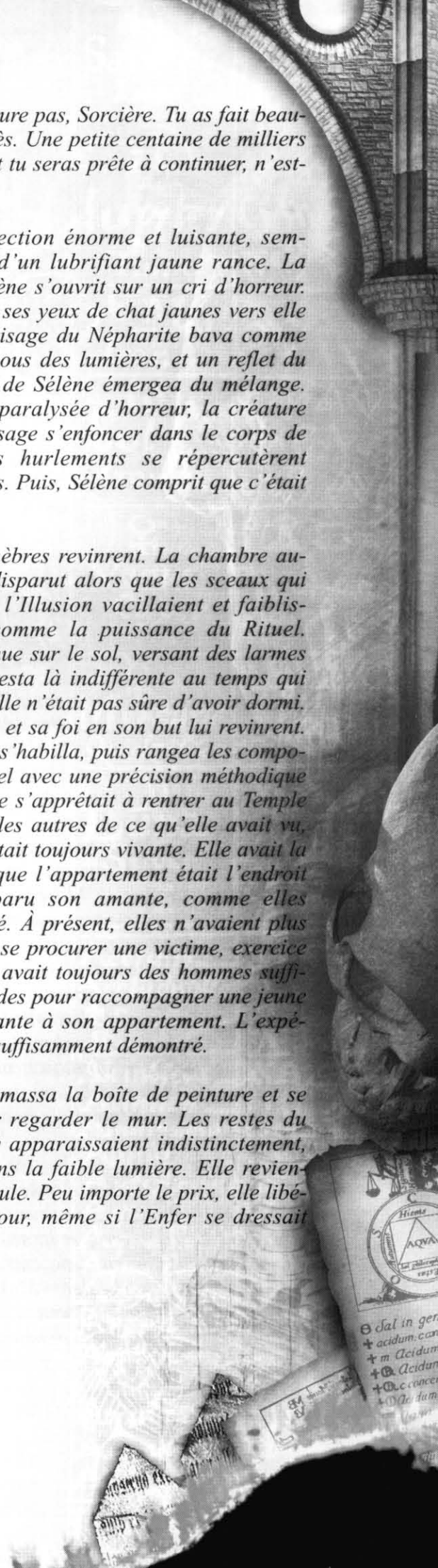
Rhianna secoua la tête en une protestation silencieuse et inutile. Aucun son n'émergeait de sa gorge, mais l'angoisse silencieuse et sanglotante des damnés secouait son corps. Le membre viril de la créature émergea de son enveloppe accompagné d'un bruit visqueux de succion.

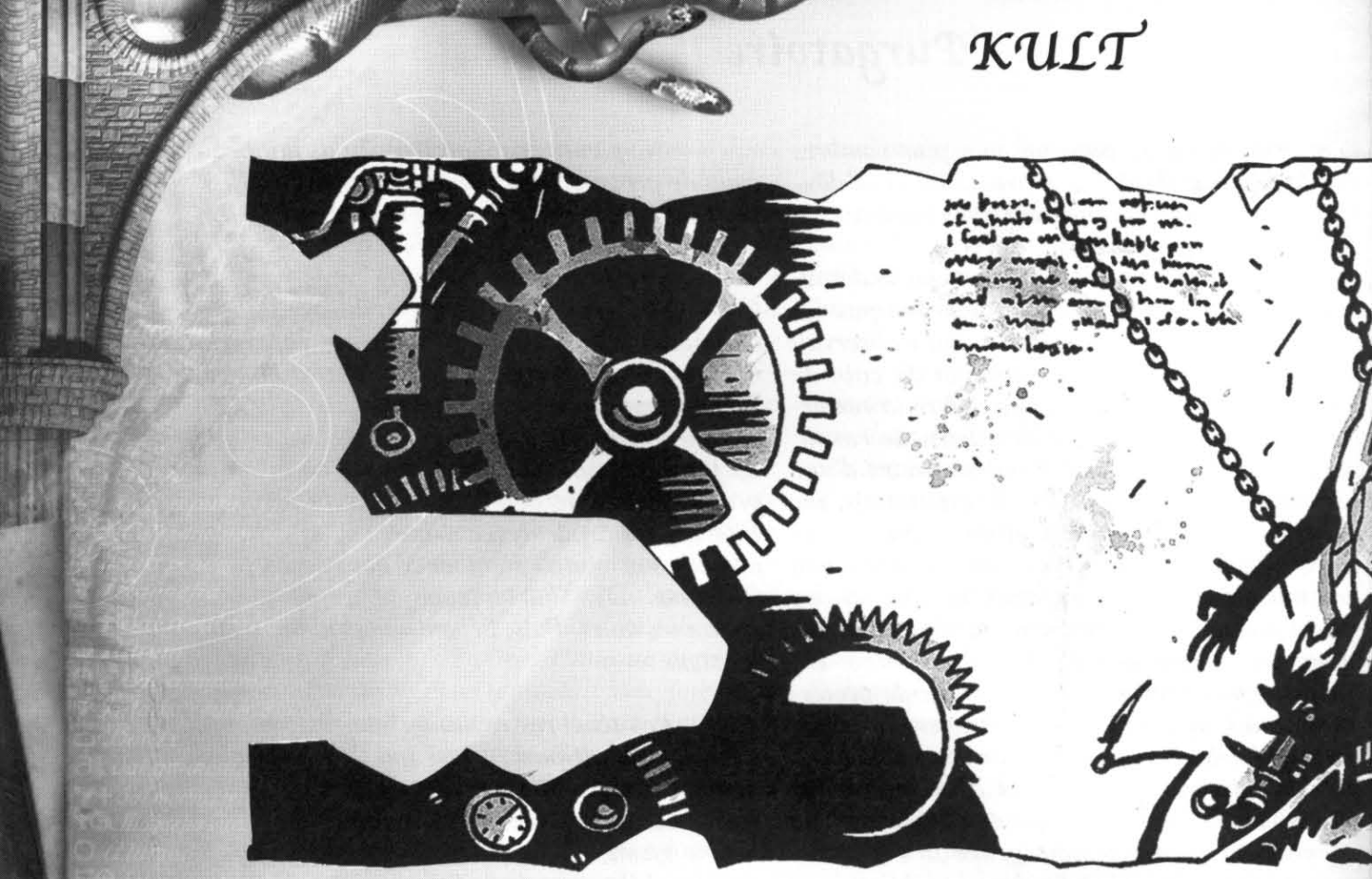
-Ne pleure pas, Sorcière. Tu as fait beaucoup de progrès. Une petite centaine de milliers de tentatives et tu seras prête à continuer, n'est-ce pas ?

Son érection énorme et luisante, semblait enduite d'un lubrifiant jaune rance. La bouche de Sélène s'ouvrit sur un cri d'horreur. Efraim tourna ses yeux de chat jaunes vers elle et sourit. Le visage du Népharite bava comme du fard gras sous des lumières, et un reflet du propre visage de Sélène émergea du mélange. Elle regarda, paralysée d'horreur, la créature portant son visage s'enfoncer dans le corps de Rhianna. Des hurlements se répercutèrent contre les murs. Puis, Sélène comprit que c'était les siens.

Les ténèbres revinrent. La chambre au-delà du mur disparut alors que les sceaux qui avaient percé l'Illusion vacillaient et faiblissaient, tout comme la puissance du Rituel. Sélène gisait nue sur le sol, versant des larmes amères. Elle resta là indifférente au temps qui s'écoulait, et elle n'était pas sûre d'avoir dormi. Enfin, sa force et sa foi en son but lui revinrent. Elle se leva et s'habilla, puis rangea les composantes du Rituel avec une précision méthodique et hébétée. Elle s'apprêtait à rentrer au Temple et à informer les autres de ce qu'elle avait vu, que Rhianna était toujours vivante. Elle avait la confirmation que l'appartement était l'endroit où avait disparu son amante, comme elles l'avaient pensé. À présent, elles n'avaient plus besoin que de se procurer une victime, exercice peu ardu. Il y avait toujours des hommes suffisamment stupides pour raccompagner une jeune femme séduisante à son appartement. L'expérience l'avait suffisamment démontré.

Elle ramassa la boîte de peinture et se retourna pour regarder le mur. Les restes du papier peint y apparaissaient indistinctement, carbonisés dans la faible lumière. Elle reviendrait, même seule. Peu importe le prix, elle libérerait son amour, même si l'Enfer se dressait entre elles.





Mark Hadley considérait sa dernière acquisition avec un sourire de satisfaction profonde. Il lui avait fallu des années pour la localiser, et la faire sortir de sa dernière demeure poussiéreuse dans les archives du British Museum. Il ne s'était pas soucié de deviner les circonstances qui l'avaient amené du Liban au début du 20ème siècle aux archives du British Museum. Il était à lui à présent, c'était tout ce qui importait. Avec la centaine d'autres reliques qui se trouvaient là-bas à pourrir, un seul miroir, apparemment insignifiant, ne manquerait à personne. Hadley était un homme déterminé, et il aurait été difficile pour bon nombre d'observateurs de comprendre sa résolution à obtenir le miroir. Malgré le prix mirobolant de l'objet, il avait dépensé à peine la moitié de ce qu'il avait mis de côté pour son projet.

Pour le simple observateur, le miroir paraissait banal. C'était une simple oeuvre d'argent et de verre, et la seule chose remarquable était son superbe état de conservation malgré son âge évident. Mais s'il s'agissait effectivement du miroir auquel il pensait, alors c'était vraiment bien plus que cela. C'était le Miroir de Borgia. Lucrèce Borgia avait dépensé la majeure partie de l'immense fortune familiale dans sa création. Tout d'abord, pour engager les meilleurs artisans d'Europe afin qu'ils créent cette merveille pour elle, puis encore plus pour garder cette création secrète. On a raconté que les artisans qui l'avaient créée avaient été assassinés, et le miroir ensuite trempé dans le sang de leur cœur. Un seul avait échappé à la poigne meurtrière de Borgia, et c'est de lui que les rumeurs proviennent. Il a raconté sur ce miroir, des histoires, de magie noire et de sombres pouvoirs, avant de se pendre. Étant donné la nature du travail de Mark, ce n'était qu'une question de temps avant que ces histoires ne parviennent à ses oreilles. Histoires vraies ou pas ? Qu'importe, du moment que ses clients y croient. Et y croient suffisamment pour payer le prix demandé.

Mark leva le miroir et s'observa. Il admira son corps grand et mince. En ce moment-même, son sourire était féroce, mais il pouvait changer comme un caméléon, oh que oui ! Ses yeux brillaient d'une confiance aiguë, presque brutale. Son client avait offert un chiffre insensé pour le miroir, plus de dix fois ce qu'il avait dépensé pour le retrouver. Cette petite affaire terminée, il pourrait envisager une retraite anticipée sur la Côte d'Azur. A 32 ans, ce concept était assez plaisant.

Il fit courir sa main sur le bord du miroir. Sa surface était fraîche, presque froide. Il se demanda pourquoi son client était prêt à payer autant pour quelque chose d'aussi ordinaire. Puis ses doigts s'attardèrent par hasard sur le motif. Perplexe, il fit glisser le bout de ses doigts sur sa surface, sentant pour la première fois le motif complexe incrusté qui recouvrait entièrement le cadre et la poignée du miroir. Il regarda de très près, à seulement quelques centimètres de l'argent, puis sortit une grosse loupe du tiroir central de son bureau. Même en regardant à travers la loupe, il pouvait à peine distinguer la gravure si complexe. Cela avait dû prendre des mois, peut-être des années, à un maître-orfèvre, atteint d'une manie pour les minuscules détails, pour la graver à l'eau-forte. Mark eut le sentiment qu'il ne l'aurait pas remarquée, même avec la loupe, sans les taches couleur rouille qui dessinaient certaines des plus profondes rainures. Bizarre que même les conservateurs du British Museum n'aient pas été en mesure de les enlever.

À présent qu'il le sentait sous ses doigts, le motif était évident. La ligne au bas de la poignée aurait pu avoir les mots "commencer ici" gravés à côté. Il laissa le bout de ses doigts glisser le long du dessin. Alors qu'il retraçait le motif, il sentit une profonde noblesse, une réserve de puissance pure non corrompue par ne serait-ce que le plus vague voile moral. Oh oui. C'était bien le miroir de Lucrèce Borgia. Ses mains se déplaçaient à présent dans un but précis, son index droit allant et venant à toute allure le long du treillis, le bras entier bourdonnant de la sensation de ses gestes. Chaque mouvement facilitait le suivant, comme si le motif le poussait à terminer. Son esprit conscient était presque endormi, un désir ancré bien plus profondément que la pensée guidant ses actions. Il pouvait à présent sentir un parfum. Un parfum et du sang. Une odeur de roses et de cuivre chaud emplissait ses narines, plus intense que celle de l'encens dans une pièce fermée.

Juste au moment où le tracé atteignait un crescendo, son doigt rencontra le centre de l'arrière du miroir et s'arrêta. Le motif était achevé, et on le laissait avec un sentiment de vide, comme une bouteille vidée puis jetée. Le miroir n'était plus qu'un simple miroir. De l'argent froid et du vieux verre, ennuyeux et sans vie. Mark fut étonné par cette fin rapide, et presque brutale, de l'expérience. Il retourna le miroir et s'y contempla, embarrassé et déconcerté. Sa peau, trempée de sueur, frissonna soudain dans la pièce glacée. L'odeur des roses et du cuivre persistait, comme des fantômes oubliés dans l'air soudain arctique de la pièce. Mark se demanda si le climatiseur avait une défaillance.

Mark avait approché la mort deux fois. La première, c'était lorsqu'il avait étranglé son partenaire et mentor dix ans auparavant. La deuxième, c'était en ce moment. Il eut la chair de poule lorsqu'il entendit le rire mélodieux et moqueur qui lui parvint, derrière lui. Il jeta un coup d'œil dans le miroir, et vit la femme qui se tenait derrière son épaule gauche. Elle était belle, mais son sourire était cruel, et ses yeux brillaient de l'éblouissante lumière blanche de la véritable folie. Il la connaissait, oh oui, et il connaissait les yeux de la folie. Il les avait déjà vus. Chez ce sorcier (quel était son nom?), ah oui, ce Muller. Celui qui était mort ("avait été déchiqueté" était sans doute plus approprié) peu après.

Sa voix était une musique : sombre, douce, et autoritaire.

-Vous avez activé le miroir, Mr. Hadley, comme je l'ai souhaité lorsque j'ai vu qu'il était en votre possession. Vous avez un grand potentiel, et je serais votre professeur. Grâce au savoir, vous vous éléverez dans les rangs de mon maître, Thaumiel, et votre succès sera également le succès de votre tuteur. Tourne-toi et fais-moi face, élève. Contemple le visage de ton mentor.

Mark ne pût résister à ses ordres, et il se tourna donc pour voir le visage de son maître. Au premier coup d'œil, son esprit fut brisé. Les lèvres de la créature étaient tirées en arrière en une grotesque parodie de sourire, révélant des morceaux de verre et des fragments de lames de rasoir plantés dans ses gencives à la place des dents. Sa masse de 2,20m était maintenue par du fil barbelé et des bandages. Ses membres n'étaient visiblement pas les siens, arrachés à un autre corps pour remplacer sa chair pourrissante. Des tuyaux de latex lui servaient de veines, entrant et sortant de toute la masse de tissus hétéroclites qui lui servait de corps. Les tubes étaient contractés par ce que la créature avait pour cœur, et une sorte de fluide rouge-noir y palpitait. Du sang épais dégoulina de ses lèvres déchirées lorsqu'elle lui dit :

-Venez, Mr Hadley. Votre première leçon est sur le point de commencer.

L'esprit de Mark Hadley avait cassé net, et le Népharite dût le tirer en Inferno par les cheveux. Alors qu'elle trainait derrière elle la forme molle, elle se retourna pour contempler le miroir et sourit à nouveau. Il y aurait bientôt un autre étudiant pour la classe. Ceux qui étaient avides venaient toujours pour apprendre d'elle, et elle était si heureuse de leur enseigner. Lucrèce arracha une des oreilles de Mark et en fourra le bout sanglant dans sa bouche. Mâchant distraitement pendant que l'homme hurlait encore et encore, elle gloussa avec satisfaction. « Oh, ils viennent toujours, pensa-t-elle, et chaque fois ils apportent des cadeaux pour leur professeur ».

* * * * * *

Le Père Thomas regardait fixement le crucifix. C'était une œuvre réalisée avec art. Il représentait presque un an de son temps libre du soir. C'était l'expression de sa foi, sa tentative personnelle pour symboliser la grâce, l'amour et la puissance du Seigneur. Et ça n'avait eu aucun effet. Absolument rien.

C'en était fini des pleurs et de la douleur. À présent, il n'y avait rien d'autre que le doute. Pourquoi le Seigneur avait-Il abandonné sa sœur lorsqu'elle lui avait confessé ses péchés, et avait reçu le pardon ? Où était Dieu lorsque la Bête s'était élevée du sol même de Son église ? La Bête avait ri lorsqu'il avait jeté de l'eau bénite sur son visage écorché, puis avait pris sa sœur, faisant taire ses cris de ses griffes étincelantes.

Les longues nuits passées à méditer, à prier, et à lutter avec sa foi avaient ensuite été nombreuses. Aucune n'avait apporté les réponses auxquelles il aspirait désespérément. Dieu l'avait délaissé, et il avait abandonné sa sœur. Sa foi, c'était sa vie. Pendant vingt ans, il avait été dévoué à l'église, d'enfant de chœur à son poste actuel dans cette paroisse new-yorkaise. Et maintenant, tout n'était plus que ruine à ses pieds.

Purgatoire

Tout a commencé avec la visite de sa sœur un mois auparavant. Il l'avait à peine reconnue, et ses yeux étaient comme des fenêtres sur un lieu isolé et sauvage. Elle avait quitté la famille des années auparavant, avant que leurs parents ne meurent. Elle voulait devenir artiste, et eux la voyait au sein de l'Eglise. Il y avait eu conflit. Pendant quelque temps après son départ, il l'avait vue occasionnellement. Un déjeuner ou un dîner tous les trois ou six ou neuf mois. Il avait essayé, sans succès, de la convaincre de se réconcilier avec leurs parents. Bien qu'elle puisse toujours parler à son grand frère, pour elle, sa famille était déjà morte. Finalement, il avait trop fait pression, et elle avait rompu tout contact avec lui. Elle n'avait même pas assisté aux funérailles, mais il trouvait parfois des fleurs fraîches sur leur tombe lorsqu'il passait les voir. Il l'avait vue pour la dernière fois, il y avait déjà presque dix ans, la nuit où ça avait commencé.

Elle l'avait supplié de lui accorder son pardon en pleurant dans ses bras. Il avait été difficile de la comprendre, mais il avait finalement compris ce qu'il lui était arrivé. Son intérêt pour la politique radicale avait augmenté en même temps que sa carrière artistique s'effondrait. Après l'échec lamentable de son premier et unique spectacle, elle s'était impliquée dans un groupe de radicaux, l'Harmonieux Poing Vertueux. Pour ce que le Père Thomas avait pu en deviner, leur philosophie semblait combiner le maoïsme et le mysticisme taoïste. Ils lui avaient fourni un endroit où dormir, et avaient guéri sa fierté blessée. Ils lui avaient fourni un objectif pour combattre son dégoût d'elle-même. Elle s'était jointe à eux pour des manifestations et des marches. Elle les avait aussi aidés à planifier des actes de violence brutaux contre les exploiteurs du peuple, comme ils les appelaient. Les marchands de sommeil. Les dealers de drogue. Les maquereaux.

Puis elle avait participé à un attentat à la bombe contre une banque. Ils avaient construit et posé l'engin incendiaire, et puis quelque chose s'était mal passé. Ils ne voulaient pas vraiment blesser qui que ce soit, lui avaient-ils dit, mais simplement brûler complètement l'endroit, un message pour les capitalistes de la ville. La bombe était censée se déclencher après évacuation de la banque, mais la ligne de téléphone était coupée lorsqu'ils voulurent avertir. C'était l'heure de pointe du déjeuner, et des dizaines de personnes furent brûlées vives ou piétinées lorsque l'engin explosa.

Delilah avait été incapable de faire face à la mort de tant d'innocents qu'elle avait espéré avertir et protéger. Elle avait sombré dans une profonde dépression, et seul l'œil attentif de ses amis l'avait empêchée de se suicider. Elle se sentait hantée par les gens qu'elle avait tués, et des cauchemars de cadavres calcinés tourmentaient son sommeil. Après avoir cessé de dormir, elle s'était mise à les voir du coin de l'œil. De temps en temps, elle apercevait une femme au visage brûlé qui la regardait depuis une ruelle près de sa maison, ou des corps piétinés qui prenaient le bus avec elle. Elle était venue voir Thomas pour le supplier de lui pardonner ses actes. Et après l'avoir écoutée, il le lui avait accordé.

Ça ne lui avait fait aucun bien. Au moment même où les mots d'absolution sortait de sa bouche, Il était arrivé pour sa sœur, sous la forme d'une victime de la bombe incendiaire. Sa chair était un patchwork de fil de fer et de pus, recouvert de vêtements brûlés et fondus. Thomas s'était tenu entre eux, enfonçant son crucifix dans le visage de la créature. Elle lui avait souri, dévoilant les dents brûlées derrière ses lèvres couvertes de pustules, et avait ri au nez de sa foi. Elle l'avait poussé de côté, comme un insecte importun, et avait planté ses longs ongles rouges dans la gorge de sa sœur. Elle avait tiré, et le cou avait cassé net dans un bruit humide et terrifiant. Faisant un signe de tête à Thomas au-dessus de la fontaine écarlate qu'était le cou de sa sœur, la Bête avait emporté la forme encore convulsive dans la nuit. Et il n'avait rien pu faire pour l'arrêter.

Ses cris résonnaient encore dans son esprit lorsqu'il essayait de dormir, et quand il finissait par se laisser aller au sommeil, ils retentissaient dans ses rêves. Il la voyait brûlée, déchirée, piétinée ou abattue par des policiers en tenue anti-émeute. Elle mourait en criant son nom, en maudissant Thomas et l'Eglise dans son dernier souffle. Il savait qu'elle lui reprochait, à lui et à son Dieu, de l'avoir abandonnée à l'Enfer. Chaque nuit, ses rêves revenaient, emplis de tortures et de conflits. Il la regardait lutter, et savait que sa haine pour lui la dirigeait. Il était son frère, et il n'était pas parvenu à la protéger.

Il ne lui reprochait pas cette haine. Il savait qu'il l'avait déçue, que sa foi avait été trop faible pour empêcher la Bête dans l'église de la prendre. Il

partageait plutôt sa haine pour lui-même. La culpabilité était son pain, le dégoût, son vin. Il aurait donné n'importe quoi pour avoir une nouvelle chance de sauver Delilah, la seule femme qu'il avait jamais vraiment aimée.

Fou d'humiliation, il lança brutalement le crucifix à travers l'église. Celui-ci heurta l'autel, et retomba, fendu et délaissé.

-POURQUOI ? Pourquoi m'as-tu abandonné, Seigneur ? Comment as-tu pu la laisser être punie de la sorte ? cria-t-il dans le noir, tremblant de fureur. Est-tu même là ? N'étais-tu qu'un mensonge pendant tout ce temps ? Est-ce le Diable qui commande ? Je veux connaître la Vérité !!!

Un silence assourdissant fut la seule réponse. Épuisé et presque fou de culpabilité, Thomas s'effondra devant l'autel. Ses sanglots déchirants furent un soulagement, son angoisse refoulée une pluie salée sur ses joues. Delilah, et sa foi, s'en étaient allées. Que restait-il ? Seulement le mal, dans toute sa laideur. La Bête dans l'église était réelle. Il l'avait vue, il avait senti le sang chaud et collant de sa sœur éclabousser sur sa peau. Si elle existait, alors peut-être que Dieu aussi existait. Perdu, peut-être, ou emprisonné quelque part dans le vide. Il devait simplement avoir la force de regarder. Thomas voulait des réponses, et rien ne l'empêcherait de les avoir. Même s'il devait étrangler Dieu Lui-même, il les aurait. Oh oui, il obtiendrait les révélations qu'il exigeait. Sa foi était pure et sa chair robuste à présent. La haine était sa force. Il se releva lentement. Un sourire cruel jouait sur ses lèvres. Il voyait clairement comment faire maintenant. Une conviction qu'il n'aurait jamais cru possible avait envahi chaque fibre de son être.

-Tu es prêt à partir alors ? demanda une voix derrière lui.

Il se retourna et contempla sa sœur. Elle était telle que la nuit où elle avait été enlevée, mais couverte de la tête aux pieds du sang de ses ennemis. Elle tenait à la main une longue épée rouge, encore dégoulinante de la vie des morts. Elle lui sourit tendrement et lui offrit ses bras.

-Viens, Thomas. Il est l'heure de partir, murmura-t-elle. Il n'y a plus rien pour toi ici bas, et j'ai tant de choses à te montrer. Soyons de nouveau ensemble. Frère et sœur. Tu as mon pardon et mon amour.

Ses yeux brûlèrent d'une faible lueur au moment où elle penchait légèrement la tête pour observer son visage.

Il fixa Delilah pendant un moment, et elle l'attendit patiemment, souriant presque timidement, les bras tendus. Enfin, il fit un signe de tête et s'approcha d'elle. Il savait qu'il trouverait là les réponses qu'il cherchait, la foi qu'il avait perdue. Elle le prit dans ses bras ensanglantés et le serra contre elle. Il pleura en posant la tête sur son épaule. Ses cheveux, épais agglutinés par le sang séché, collaient à sa joue, et pour la première fois en plusieurs semaines, il trouva la force de sourire. Il l'avait peut-être déçue, mais il avait été pardonné. Il savait qu'elle l'aiderait à présent, et en fut reconnaissant. Ses pleurs se calmèrent et il l'embrassa délicatement sur les lèvres. Lorsqu'elle lui enfonça l'épée dans le dos, les empalant tous deux sur l'acier, il sourit.

-Enfin, pensa-t-il, enfin nous sommes vraiment ensemble.

Le bruit du briquet résonnait dans l'aube parisienne. Steve approcha la flamme de sa cigarette et s'adossa à la porte de l'hôtel particulier. Il regarda des deux côtés de l'étroite rue pavée, et essaya de calmer ses nerfs. C'était toujours comme ça avant un boulot, mais ça ne le rendait jamais plus facile. La porte s'ouvrit et il tourna la tête en douceur pour voir un des hommes de LeFerrier le regarder.

-Vous voulez du café ? demanda-t-il.

Steve secoua légèrement la tête de gauche à droite.

-Non. Je le vomirais.

L'homme de main lui lança un regard méprisant et rentra la tête. Steve haussa les épaules et le laissa penser ce qu'il voulait. Au moins, le type n'avait pas essayé de bavarder. Steve n'était pas sûr de pouvoir tenir une conversation cohérente, et il y avait suffisamment de tension entre les contractuels occasionnels et les serviteurs de la Famille pour que les longues discussions aient ce qu'on pourrait appeler une issue positive.

.Il termina sa cigarette et la jeta d'une chiquenaude sur le trottoir luisant de pluie. Une voiture passa en glissant dans la brume matinale. Steve sortit les mains des poches de son trench-coat et s'étira. Ses muscles raidis lui firent mal et quelques articulations craquèrent. Les holsters des pistolets sous ses bras remontèrent bien contre ses aisselles quand il leva les bras au-dessus de la tête.

Steve se tordit le cou des deux côtés. Il sentait la brume matinale, le souffle de l'eau de la Seine, l'odeur d'essence des voitures qui partaient au travail le matin. Le long de la rue, les lumières étaient allumées. Tout autour de lui, la France se réveillait et trébuchait jusqu'à la douche, se préparant pour ce qui semblait pouvoir être un beau jour de printemps si les nuages se dispersaient.

-Je me fais trop vieux pour ça, marmonna Steve en se retournant pour ouvrir la porte. Dommage que ce soit la seule chose qui me fasse me sentir en vie. »

La maison était paisible. La femme de chambre et le majordome n'avait pas plus dormi que le reste des personnes rassemblées là. Steve avait vu Maurice LeFerrier et ses deux brutes, Johai et LeClerk, errer nerveusement toute la nuit, regarder la télévision ou se tenir tranquillement dans l'embrasure de la porte menant à la chambre du garçon, à observer Peter effectuer le Rituel. Il imaginait que les domestiques étaient habitués à des événements étranges. Mais tout de même, servir toute la nuit LeFerrier, ses deux flingueurs et les deux copains du sorcier qui avait été engagé avait dû être plutôt éprouvant pour eux. Particulièrement avec LeFerrier et ses hommes qui faisaient les cent pas comme des chevaux dans une écurie en feu. Steve vit la femme de chambre et le majordome assis en silence dans la cuisine, en train de boire un thé en fixant le vide. Il pensa que c'était une bonne chose, ils ne gêneraient pas lorsque l'action commencerait.

Steve avait réquisitionné une pièce au bout du hall, et passa une enfilade surréaliste de portes ouvertes pour l'atteindre. Tout d'abord, la chambre du garçon, où Peter était toujours en train de psalmodier d'étranges choses au-dessus de ses bougies allumées et de ses cercles. Puis venait la chambre de LeFerrier, où Johai et LeClerk étaient assis tous deux sur le lit à boire du café et à regarder les programmes du matin. Puis l'autre chambre d'amis, où Lydia méditait en position du lotus sur le lit, aussi sereine que toujours, ses lames luisant devant elle sur l'édredon.

Steve passa quelques minutes à envier le calme de Lydia alors qu'il vérifiait ses revolvers. Les balles étaient en argent recouvert de cuivre, avec des charges de poudre inférieures à la normale. L'argent pur faisait des balles atroces. Le métal était trop mou et l'arme avait tendance à s'enrayer ou à faire long feu dans les tirs automatiques. Les qualités ballistiques du cuivre n'étaient pas fabuleuses, mais elles avaient plutôt bien fonctionné pour les trucs à l'allure canine dans la maison de Baskerville Street. Peter lui avait dit que ce ne serait pas un tir à longue portée . Il avait tiré quelques milliers de coups de ce truc avec chaque revolver et n'avait rien eu d'autre que les quelques cafouillages habituels, donc

ça allait. Il resserra son imper autour de lui, vérifia les mécanismes des revolvers une fois de plus puis passa dans l'autre chambre pour chercher Lydia. Le Rituel de Peter serait bientôt terminé, et ensuite... Et ensuite, ce serait l'heure de faire le boulot. Celui-ci était assez simple : sortir le fils de LeFerrier de son Purgatoire, et les hommes de LeFerrier s'assuraient qu'aucune marionnette du Coq Rouge ne surgirait à Paris.

LeClerk et Johai s'occupaient de ça, parce que LeFerrier avait insisté, malgré le refus catégorique de Steve et de Lydia. Apparemment, il ne faisait pas confiance à l'aide embauchée, même s'ils allaient en Enfer pour aider son gosse à se faire la belle. Steve fit un signe de tête aux gangsters. Tous deux avaient des mitraillettes, c'était tout. L'un d'eux le fixa, LeClerk, celui avec les cicatrices sur le visage.

-T'as assez de matos, là, Stevie ?

Steve lui fit un large sourire.

-Plus que nécessaire pour tirer en passant, mais je ne vais pas vraiment sortir pour ramener plus de munitions en Enfer maintenant, n'est-ce pas ?

Ils rirent et hochèrent la tête. Lydia attira son attention et ils échangèrent en silence le regard qui voulait dire "les gens qui ne passent pas l'adolescence ne devraient pas être autorisés à jouer avec les adultes". Steve n'était pas particulièrement sûr de Lydia. Elle était assez attirante, et elle présentait même bien, mais elle gardait ses distances, et il ne comprenait pas bien. Quoi qu'il en soit, elle avait suffisamment bien tenu le coup auparavant, et il ne s'attendait pas à ce qu'elle lui fasse faux-bond maintenant. D'un autre côté, les hommes de LeFerrier étaient des inconnus, qui pouvaient bien les faire tuer s'ils s'en tiraient comme prévu.

Peter achevait le rituel lorsque LeFerrier apparu au-dehors de la pièce, le visage anxieux. Il salua Steve d'un signe de la tête, ignorant Lydia.

Steve s'éclaircit la voix et parla. Il n'avait pas peur de déranger Peter. Ses capacités de concentration lui permettaient d'accomplir un Rituel magique avec une conversation se tenant à côté.

-Okay. Voici le plan. On va sortir près du gosse, mais pas à côté de lui. Que ça vous plaise ou non, le Rituel que mon ami Peter ici présent utilise n'est pas aussi précis. C'est parce que le portail reste ouvert pour que vous puissiez revenir en le traversant, et parce que le Purgatoire est vraiment grand. Votre job est très simple. Vous vous tenez de l'autre côté du portail et vous tirez sur tout ce que vous voyez d'autre que nous. Je me moque que ce soit votre mère, votre amour perdu, ou Mr. LeFerrier lui-même. Si nous ne sommes pas de retour dans les dix minutes, le portail se ferme. Si vous revenez sans nous avant que neuf minutes se soient écoulées, Peter ici présent vous tire dessus avec ce fusil. Pigé ?

Johai fit un signe de tête, mais LeClerk se contenta de le regarder fixement. Il allait clairement poser problème. Il voulait prouver qu'il en avait.

-Pigé, LeClerk ?

-Ouais. J'ai pigé.

-Bien. Le Rituel est presque terminé. Je prends la tête, vous deux, vous passez en second, et Lydia ferme la marche.

Ils firent un signe de tête et Steve attendit. Le soleil matinal avait percé les nuages, et brillait d'une chaude lueur printanière à travers les fenêtres, sur les diagrammes et les motifs du Cercle. À l'extérieur, un oiseau chantait. C'était un beau jour pour mourir.

Le portail s'ouvrit. Steve déclencha son chronomètre et sauta au travers, dans ce qui était, pratiquement, l'Enfer. C'était un hall qui aurait pu faire partie d'une prison, d'une école, d'un hôpital ou de tout autre institution de détention, mais seulement dans les cauchemars d'une victime des camps de la mort.

Ce qu'il y avait de pire, c'était la puanteur d'un tas d'ordures, un abattoir au cœur de l'été, la tanière sale d'un animal malade et mourant. Des choses en train de pourrir, principalement de la viande et des os et de la graisse rance en putréfaction, avaient été entassées dans les coins et au pied du mur. Des asticots se tordaient dans les déchets, et des rats sauvages de la taille d'un chien y fouillaient, sans se soucier des intrus. Le hall était illuminé par de

simples ampoules incandescentes, soleils faibles et plus que jaunes qui brillaient sur le royaume de la vermine. Ça et là, les ampoules avaient grillé ou avaient été cassées. Ce qui pouvait être des excréments ou du sang, ou peut-être les deux maculait de grandes parties du mur. Par endroits, quelqu'un s'en était servi pour dessiner des graffitis, mais si les traînées étaient censées former des lettres, l'artiste était au mieux un peu moins qu'illettré. Les couloirs leur faisaient parvenir les échos de hululements et de grognements, mêlés à des cris de douleur atroce, et la brise qui les enveloppait en gémissant et en sifflant ne faisait rien pour dissiper la puanteur, mais ne faisait qu'apporter une bouffée d'une nouvelle odeur nauséabonde.

Steve empoigna le fusil à pompe et s'engagea dans le hall irréel, tout en entendant les autres sortir en se bousculant derrière lui. Son estomac se serrait et se desserrait, mais il n'y avait rien à vomir. Derrière lui, quelqu'un eut un haut-le-cœur, et il entendit le bruit liquide du vomi qui frappait le sol de ciment crasseux.

-T'aurais vraiment mieux fait de ne pas boire ce café, connard, dit-il d'une voix qu'il avait voulu bienveillante.

L'insulte aurait pu faire quelque chose pour briser l'aura de terreur, mais le son mourut aussitôt après avoir quitté sa bouche. Steve avait déjà enjambé des cadavres d'une semaine, et même partagé un gourbi avec un, une fois. Il avait tué plusieurs centaines de personnes. Ce n'était pas pareil. C'était pire.

Lydia s'arrêta à côté de lui, pâle, les traits tirés.

-C'est pourri comme endroit, hein, Lydia ?

Elle le regarda.

-Votre talent pour souligner les évidences est vraiment incroyable, Mr Saunders.

-Nous sommes en Enfer, Lydia. Appelez-moi Steve.

Elle sourit et ils tournèrent au coin pour voir la chose qui les attendait.

Il aurait pu s'agir d'un homme, avant, ou d'un animal que quelqu'un avait habillé en uniforme de garde. Puis il était mort et avait pourri, mais ça ne l'avait pas abattu. Il braqua sa griffe putréfiée vers eux et cria, d'une voix semblable à un rugissement et à une sirène :

- Où Est Votre LAISSEZ-PASSER ?

Steve savait comment gérer cette partie.

-Le voilà, trou du cul, dit-il, et il appuya sur la gâchette du fusil.

La chevrotine lui déchira le ventre, et il tituba dans leur direction. Steve caressa la gâchette une nouvelle fois. Encore. Après la cinquième détonation du fusil, la chose tomba en avant, se traînant faiblement dans leur direction. Ils s'approchèrent de sa forme rampante, et Steve croisa le regard plein de haine des yeux noirs et vides. De la salive sanglante coulait de sa bouche, et de petits asticots verts se tordaient dans la bave. Steve posa le canon du fusil contre le front de la chose et appuya sur la gâchette. Puis il jeta l'arme, dont le chargeur était vide.

Rien d'autre ne les attaqua alors qu'ils couraient dans les halls.

-Ça fait combien de temps ? demanda Lydia essoufflée.

Steve regarda sa montre en courant. Respirer l'air ici était comme respirer du miel rance.

-Sept minutes.

Les bruits d'animaux se rapprochaient. Alors qu'il essayait d'obtenir de ses jambes qu'elles aillent un tout petit peu plus vite, Steve regretta chacune des nombreuses cigarettes, sans exception, qu'il avait fumé au cours de sa vie. Ce genre de choses n'arrivait jamais à Chow Yun-Fat.

Ils trouvèrent le garçon au détour de l'angle suivant, poussé dans une sorte de placard à casiers. Les portes de ceux-ci béaient comme des bouches de clowns à l'entrée d'une fête foraine. Les quelques livres gonflés et moisis qui s'y trouvaient étaient une masse rampante de poissons d'argent et de scarabées, et ici et là, un morceau de tissu raide de crasse pendait, mou et sans vie à des crochets de boucherie grossièrement soudés aux portes. Trois choses en jeans et t-shirt l'avaient fait se pencher sur une chaise. Elles étaient en train de faire ce que l'on peut s'attendre à faire à un garçon de quinze ans que l'on le fait pencher en avant, pantalon baissé. Elles étaient crasseuses, écoeurantes, voutées et tordues, les os déformés et noueux, dont des pointes (pas de l'os propre, blanc et poli, mais de l'os vivant, poreux et infecté) dépassaient ça et là du corps. Des dents pareilles à des défenses jaillissaient de façon désordonnée de leur bouche, et leurs cheveux étaient emmêlés et aussi crasseux que leur peau.

Lydia donna un coup de pied à l'un d'eux, l'envoyant s'affaisser contre la rangée de portes de casier tordues qui pendaient ouvertes derrière lui. Il eut un soubresaut de surprise en voyant la pointe du crochet jaillir de sa poitrine. Steve avait déjà ses revolvers en main avant que ses pieds ne s'arrêtent. Les détonations des .45 étaient comme un roulement de tonnerre, si proches les unes des autres qu'elles ne formaient qu'un seul bruit. Les balles, d'un seul coup magistral, firent mettre genou à terre à l'un des adolescents bestiaux. Lydia planta son épée dans les yeux de la dernière créature simiesque. Aveuglée, celle-ci se débattit et taillada la peau de Lydia de ses griffes dégoûtantes, laissant de profonds sillons dans sa chair. Steve lâcha le revolver de sa main gauche et attrapa de sa main libre le col du garçon. Le revolver de sa main droite recula encore et encore comme il vidait le chargeur dans le dos de l'adolescent que Lydia avait aveuglé.

-Allez, gamin ! hurla Steve, et il le traîna derrière l'angle. Lydia attrapa son épaule.

-Steve, laissez-lui remonter son pantalon.

Steve vit que le gamin, d'un air absent, essayait de remonter son pantalon qui avait été descendu d'un coup sec sur ses chevilles. Son visage n'exprimait aucune surprise, aucune gêne, absolument rien. Steve vit que le bouton avait été arraché.

-Contente-toi de refermer la fermeture éclair et de le tenir à la taille, chef.

Le gamin, Matthieu, hocha distraitement la tête et serra un peu plus la taille. Steve fut légèrement soulagé ; le gosse pouvait au moins suivre des instructions.

-Maintenant, suis-nous et reste à côté.

Le gamin hocha de nouveau la tête, des larmes coulant sur ses joues, et ils tentèrent de revenir sur leurs pas. La cage aux singes était vraiment plus proche à présent, et Steve se débarrassa de son .45 vide. Ils coururent à toute allure vers le portail, et contournèrent le dernier angle pour se retrouver face-à-face avec la source des cris d'animaux qu'ils avaient entendus plus tôt.

Ils étaient nombreux, et ils étaient tout autour du portail. Certains étaient des gardes, d'autres les êtres putréfiés vêtus de vestes de velours usées et de nœud papillons. La foule était en majorité composée d'étudiants. Steve plongea les mains dans les poches intérieures de son imper' et en sortit les MAC-10. Lydia se mit en position de combat au moment où les têtes de Johai et de LeClerk jaillissaient de la foule dans leur direction. Steve ne s'était pas vraiment demandé ce qui leur était arrivé, mais c'était bon de les voir disponibles. Les huées de la foule se mêlèrent à la sonnerie des cours, et Lydia se tourna vers Steve.

-Juste au cas où, Steve. Je suis contente de vous avoir connu.

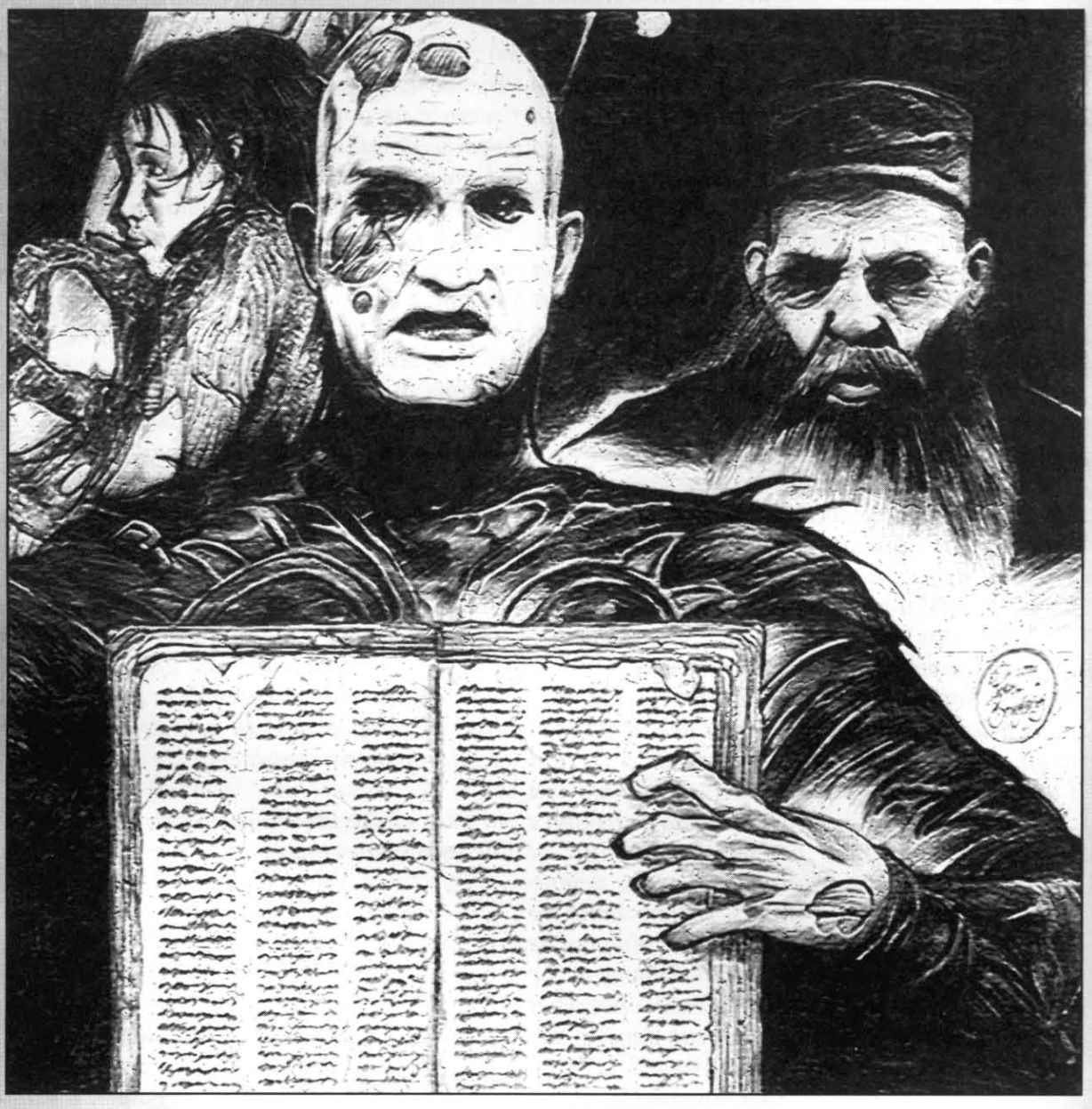
Steve hocha la tête.

-Ouais. Vraiment.

Il se tourna vers Matthieu.

-Reste derrière nous, gamin, c'est là que le véritable combat commence.

Dans un rugissement semblable à celui de la mer déchaînée au cœur de la tempête, la foule se jeta en avant et les héros lui firent face rendant coup pour coup.



Népharites

Elie

Le Prince Elie est l'un des plus anciens et des plus puissants Népharites à régner dans les halls d'Inferno. Il se souvient des premiers jours de la Captivité de l'Homme, et a purgé depuis les souvenirs de millions d'âmes pour son maître, Thaumiel. Dans la sombre Citadelle de l'Ange de la Mort, son nom est craint et respecté par tous. Même la plupart des Razides s'inclinent en sa présence, car on prétend qu'il possède des pouvoirs bien au-delà de ceux de son espèce. Il dirige les efforts de tous les autres Népharites sous le contrôle de Thaumiel, et ils ne prennent aucune mesure sans son approbation. Nombreux sont ceux qui l'ont défié pour sa position dans la hiérarchie de la Citadelle, et tous ceux qui l'ont fait ont échoué. Sa loyauté incontestée est la seule raison pour laquelle Thaumiel ne l'a pas encore détruit. Elie trouve cela amusant, puisque sa loyauté n'est qu'une façade : il est à la tête de la conspiration des Népharites visant à renverser les Anges de la Mort. Il a vu une grande faiblesse en son maître, et a l'intention de prendre sa place une fois qu'il aura acquis suffisamment de pouvoir.

Souvent appelé "Le Professeur", Elie se considère comme un grand pédagogue, et les Purgatoires sont ses salles de classe. Il éduque plus qu'il ne purifie les âmes sous sa coupe. Ses leçons sont complexes, et il se donne beaucoup de mal pour que chaque action ou punition ait un sens. Chaque élève est une nouvelle expérience et une nouvelle énigme pour lui, et il apprend d'eux autant qu'il leur enseigne. Il est également responsable de la création et de l'entraînement de nouveaux Népharites. Avec sa profonde connaissance de la psyché humaine que son âge lui accorde, c'est un maître pour ce qui est de déterminer le mérite de tout sujet à servir dans la structure de la Citadelle de l'Ange de la Mort. C'est lui qui décide si, oui ou non, une âme humaine doit être transformée en Népharite de Thaumiel.

Ses compétences d'enseignant lui fournissent sa meilleure arme contre son maître. Chirurgien fourbe de l'esprit, il a découvert une technique pour provoquer des cicatrices psychiques sur les âmes dans ses Purgatoires. Même après leur renaissance, lorsque leurs souvenirs originaux auront été depuis longtemps effacés ou rendus inutiles, ces "cicatrices" subsistent. Le Népharite peut ensuite les utiliser pour manipuler l'humain en Elysium. Bien que ces manipulations soient extrêmement subtiles, au fil du temps, Elie peut exercer une grande influence sur leurs esprits. Il utilise cette influence pour leur faire emprunter des chemins de plus en plus sombres, pour que chaque fois qu'ils meurent, ils tombent une nouvelle fois sous son emprise. Ce processus se poursuit au cours de plusieurs renaissances. Chacune voit les cicatrices devenir plus profondes et son contrôle sur eux grandit jusqu'à ce qu'ils ne soient plus que des instruments de sa volonté. Après des siècles de cette pratique, il a acquis une grande influence en Elysium sans que Thaumiel ne le sache.

Elie partage le désir d'Astaroth de replonger l'humanité dans les Âges Sombres grâce à une guerre apocalyptique. Il est écœuré par le déclin continuel du flot d'âmes coupables qui arrive en Inferno. Il en rejette la responsabilité sur le conflit mesquin entre Archontes et Anges de la Mort. Elie se soucie peu de l'ambitieux plan du Démiurge. La seule chose qu'il désire vraiment, c'est continuer son éducation des âmes coupables. C'est à la suite des actions de Thaumiel contre Astaroth qu'Elie a commencé à planifier un coup d'état pour le renverser, lui et les autres puissances d'Inferno qui ne sont pas loyales envers Le Prince des Ténèbres. Il a contacté plusieurs autres Népharites partageant ses idées, et il amasse ses forces pour le jour où il pourra renverser et remplacer l'Ange de la Mort. Fourbe et sans aucune pitié, il pourrait tout simplement mener à bien cette tâche apparemment impossible.

AGL	120	EGO	130
FOR	120	CHA	125
CON	110	PER	120
APP	5	EDU	120

Modification au jet de Terreur : +10
Taille : 300 cm
Poids : 155 kg
Sens : Perçoit le spectre infrarouge et ultraviolet. Très développés. Sens radar. Perçoit les auras et les Balances Mentales.
Communication : Toutes les langues. Télépathie
Mouvement : 60 m/ round de combat
Actions : 9
Bonus à l'Initiative : +108
Bonus aux Dégâts : +25
Résistance : 19 BS = 1 BL
18 BL = 1 BG
16 BG = 1 BM
Supporte 8 BM avant de mourir

Endurance : 580
Armure naturelle : Aucune
Pouvoirs : Télépathie - peut lire les souvenirs et les sentiments. Déforme le Temps et l'Espace comme le ferait un humain avec une Balance Mentale de +/- 300.

Peut altérer son apparence pour prendre celle d'une créature allant de la moitié au double de sa taille et de son poids. Contrôle toute personne dont la Balance Mentale est comprise entre –50 et -100. Voix Dominatrice. Régénération
Compétences : Armes automatiques 30, Armes de poing 30, Armes lourdes 30, Citoyen du monde 40, Combat à mains nues 60, Dague 75, Diplomatie 50, Discrétion 50, Esquive 50, Fouets et chaînes 90, Recherche d'informations 30, Rechercher 40, Réseau de contacts (Tous) 35, Torture 150
Attaques : Selon l'arme
Magie : Voie de la Mort 80, tous les sorts à 60. Voie des Rêves 45, tous les sorts à 30. Sort de Possession, niveau de compétence 30. Permet de prendre possession d'un corps humain qui se trouve dans notre monde pendant que le corps du jeteur de sorts reste en Inferno ou au Purgatoire (cf p 46 du livre de base pour la description du sort)
Habitat : Inferno

Jonas

Jonas est un ancien mais plutôt faible Népharite, comparé à Elie ou Caïn. Terrifié par son maître, Chagidiel, Jonas est un flagorneur fidèle et doucereux empli de dégoût de lui-même. Il est pitoyablement servile face à son maître, mais cruel et mauvais envers ses inférieurs. La souffrance qu'il cause aux âmes sous son emprise est extrême, même selon les critères d'Inferno, car c'est en se défoulant de ses frustrations sur ceux qui sont sans défense qu'il gagne un semblant de respect de lui-même.

Semblable à un enfant en putréfaction, bouffi à l'extrême, Jonas est horrible à contempler. Il a soif des âmes des enfants victimes de mauvais traitemement, trouvant que leur culpabilité est comme un vin doux. Une fois entraînés dans leurs Purgatoires, le Népharite utilise leurs sentiments d'humiliation et de culpabilité comme une arme contre eux. Il construit un monde difforme et terrifiant à partir de leurs souvenirs d'enfance, dans lequel la victime est transformée en enfant, et donc elle voit et expérimente le monde comme tel. La capacité de Jonas à développer puis à détruire totalement tout sentiment de confiance en soi que peut avoir l'âme est magistrale. Les âmes sous son emprise sont plongées dans un état constant de terreur et de désespoir par leur environnement, le cycle des abus physiques et sexuels se perpétuant jusqu'à ce que le Purgatide se suicide ou meure suite aux tortures.

Jonas a le pouvoir d'apparaître aux enfants, et joue le rôle de leur ami invisible, servant, de manière ironique, d'«ange gardien» à ceux-là mêmes qu'il souhaite punir. Parce que la plupart des auteurs de sévices sexuels sur enfants ont eux-mêmes été victimes d'abus, il attend souvent, tout proche, la possibilité d'entraîner un parent abusif au Purgatoire à la demande de son rejeton torturé. Lorsqu'il agit ainsi, il finit toujours par revenir pour chercher l'âme du premier-né de l'enfant en compensation de ses efforts. Il est plus que volontiers prêt à prendre le nouveau parent à la place, tant qu'il obtient une nouvelle âme pour y assouvir sa colère. Il manipulera également de manière subtile les enfants victimes d'abus pour qu'ils commettent des actes de dépravation, de cruauté et des patricides. Plus il peut perpétuer le cycle des abus, plus grand sera le nombre de Purgatides sous son emprise.

Assoiffé de plus d'âmes et de pouvoir, Jonas est devenu plus actif en Elysium qu'en Inferno. Là, il tente de pousser la société vers de plus grandes "valeurs familiales", permettant aux auteurs de sévices et à ceux qui abusent des enfants de se protéger derrière la façade de la discipline et des droits des parents. Plusieurs sociétés secrètes actives dans la politique américaine et consacrées aux abus et à la dégradation des femmes et des enfants se sont établies à cause de son influence. Ces cultes lui fournissent un réseau d'influence faible mais utile lui permettant d'étendre son pouvoir en Elysium. Les membres de ces sectes font partie d'organisations religieuses, de partis politiques conservateurs, d'agences de protection de l'enfance, de cercles de pornographie et d'orphelinats. À travers eux, le Népharite a été capable d'écarter des mesures politiques et des projets de loi qui auraient donné plus de droits et de pouvoir aux femmes et aux enfants. Son réseau d'influence est plus fort dans le Midwest et dans le sud des Etats-Unis, ainsi que dans les banlieues de la plupart des villes américaines.

Parce que ses intérêts recoupent parfois ceux des serviteurs de Gamaliel, Jonas travaille parfois avec eux et il est en train d'essayer de former des alliances plus solides. Avec sa servilité habituelle, Jonas a permis aux sous-fifres de Gamaliel de tirer avantage de son organisation. Ces derniers ont introduit un grand nombre de leurs agents loyaux dans les rangs de ces cultes, et les utilisent pour manipuler de manière subtile Jonas pour qu'il aille dans leur sens. Malkuth pense que ses efforts pourraient l'aider à démolir l'Illusion, et commence à s'intéresser avec enthousiasme à ses activités. Nombre de ses succès qu'il pense avoir remportés grâce à sa propre ruse et son ingéniosité l'ont été grâce à l'influence de l'Archonte.

AGL	31	EGO	25
FOR	39	CHA	13
CON	36	PER	13
APP	2	EDU	19

Modification au jet de Terreur : +5
Taille : 180 cm
Poids : 230 kg
Sens : Comme un humain, mais peut percevoir les auras et les Balances Mentales
Communication : Toutes les langues. Télépathie
Mouvement : 15 m/ round de combat
Actions : 5
Bonus à l'Initiative : +19
Bonus aux Dégâts : +9
Résistance : 9 BS = 1 BL
8 BL = 1 BG
6 BG = 1 BM
Supporte 2 BM avant de mourir

Endurance : 210
Armure naturelle : Aucune
Pouvoirs : Télépathie - peut lire les souvenirs et les sentiments. Déforme le Temps et l'Espace comme le ferait un humain avec une Balance Mentale de +/- 300. Peut altérer son apparence pour prendre celle d'une créature allant de la moitié au double de sa Taille et de son Poids. Contrôle toute personne dont la Balance Mentale est comprise entre –50 et -100.
Compétences : Armes automatiques 15, Armes de poing 15, Armes lourdes 15, Combat à mains nues 20, Dague 25, Discrétion 30, Esquive 25, Fouets et chaînes 40, Rechercher 20, Torture 75
Attaques : Selon l'arme
Magie : Voie de la Mort 50, tous les sorts à 50. Sort de Possession, niveau de compétence 30. Permet de prendre possession d'un corps humain qui se trouve dans notre monde pendant que le corps du jeteur de sorts reste en Inferno ou au Purgatoire (cf p 46 du livre de base pour la description du sort)
Habitat : Inferno ou Purgatoire

Aïsha

Jeune Népharite relativement faible, Aïsha est devenue l'une des créatures les plus craintes dans les halls d'Inferno à cause de sa fourberie sans limite et de sa ferveur religieuse. Elle est totalement loyale envers son maître, Sathariel, et a obtenu de nombreuses faveurs de l'Ange de la Mort. Elle a créé l'un des plus puissants Purgatoires en Inferno, et c'est de celui-ci que son plus grand pouvoir découle. Ses pièges pour capturer les âmes sont célèbres. Peut-être sa ruse vient-elle du fait qu'Aïsha était autrefois humaine.

À l'origine humaine répondant au nom de Rebecca Logan, Aïsha était la fille d'un officier en vue de l'armée en Inde au cours du 17ème siècle. Elle fût fascinée par le culte de Kali et les cultes Thugs, importants à l'époque. Malgré sa peau blanche et son ascendance britannique, elle fut acceptée au sein du culte en acceptant d'espionner son père pour eux. Sa ruse et sa capacité à dénicher les mouvements des forces et les noms d'agents britanniques les impressionna suffisamment pour qu'ils lui accordent une place dans leurs rangs. Elle étudia leurs coutumes et suivit sans poser de question. Elle trancha la gorge de son propre père pour prouver sa totale loyauté avant son intégration en tant que membre à part entière. Le jour suivant, elle fut emmenée au Temple de Kali Durga dans la partie nord de Tamil Nadu. Là, elle se mit à étudier les rites de la Voix du Sang, l'une des incarnations de Sathariel. Un jour où ils attendaient des victimes, leur groupe tomba dans une embuscade montée par des soldats britanniques. Par défi, Aïsha s'étrangla avant de pouvoir être faite prisonnière ou interrogée. Sathariel fut impressionnée par cet acte de dévotion, et plutôt que de condamner son âme au Purgatoire, la transforma en Népharite. Depuis, elle est son loyal serviteur.

Aïsha est fascinée par le violent chaos commis au nom de n'importe quelle cause. À cette fin, elle est de plus en plus attirée par les fanatiques religieux et politiques. Elle pense que l'influence de son maître en Elysium peut être étendue en manipulant ces groupes terroristes pour qu'ils commettent des actes de destruction gratuite. Comme un maître marionnettiste dément, elle tire les ficelles des chefs de ces groupes, les poussant à perpétrer plus d'actes de violence absurde. Nombre des groupes extrémistes du monde font partie des plans d'Aïsha. Jouant sur leurs peurs ou leurs désirs de fin du monde, elle les entraîne dans un délire religieux jusqu'à ce que, tels une bombe à retardement, ils explosent. Tout ce qu'elle fait vise à pousser la race humaine vers un chaos brutal et sanglant. Elle a parrainé de nombreux groupes apocalyptiques et nihilistes, et elle a veillé à ce que des armes nucléaires, biologiques et chimiques des stocks de l'ancienne Union Soviétique tombent dans les mains de ces terroristes.

Impressionné par son ingéniosité et sa fourberie, Elie est récemment entré en contact avec Aïsha et lui a fait des confidences. Comme son maître, elle est loyale envers Astaroth et partage son désir de ramener de force la race humaine dans les Âges Sombres de l'ignorance. Elle a conclu un marché avec Élie et ils ont joint leurs forces. Avec les autres Népharites de leur groupe, ils complotent pour éliminer les Anges de la Mort déloyaux et ébranler l'humanité. Aïsha, la plus jeune des leaders de la conspiration Népharite, a peu d'influence dans leur conseil, mais elle a versé dans de subtiles manœuvres politiques pour détourner l'issue finale des événements en faveur de Sathariel.

AGL	35	EGO	36
FOR	39	CHA	28
CON	37	PER	28
APP	20	EDU	29

Modification au jet de Terreur : +0
Taille : 180 cm
Poids : 90 kg
Sens : Comme un humain, mais peut percevoir les auras et les Balances Mentales
Communication : Toutes les langues. Télépathie
Mouvement : 17 m/ round de combat
Actions : 5
Bonus à l'Initiative : +23
Bonus aux Dégâts : +9
Résistance : 9 BS = 1 BL
8 BL = 1 BG
6 BG = 1 BM
Supporte 2 BM avant de mourir

Endurance : 215
Armure naturelle : Aucune
Pouvoirs : Télépathie - peut lire les souvenirs et les sentiments. Déforme le Temps et l'Espace comme le ferait un humain avec une Balance Mentale de +/- 300. Peut altérer son apparence pour prendre celle d'une créature allant de la moitié au double de sa Taille et de son Poids. Contrôle toute personne dont la Balance Mentale est comprise entre –50 et -100. Voix Dominatrice
Compétences : Armes automatiques 15, Armes de poing 15, Armes lourdes 15, Combat à mains nues 30, Dague 55, Discrétion 40, Esquive 30, Fouets et chaînes 50, Méditation 20, Occultisme 30, Poisons et Drogues 30, Rechercher 20, Rhétorique 25, Séduction 28, Torture 90
Attaques : Selon l'arme
Magie : Voie de la Mort 50, tous les sorts à 50. Voie de la Folie 40, tous les sorts à 30. Sort de Possession, niveau de compétence 30. Permet de prendre possession d'un corps humain qui se trouve dans notre monde pendant que le corps du jeteur de sorts reste en Inferno ou au Purgatoire (cf p 46 du livre de base pour la description du sort)
Habitat : Inferno ou Purgatoire

Nathaniel

Népharite ancien, Natahaniel semble totalement immunisé à l'écrasante aura d'apathie et d'indifférence de Nahemoth. Très probablement la créature la plus influente à l'intérieur de la Citadelle de l'Ange de la Mort, il s'efforce laborieusement d'attirer de plus en plus d'âmes en Inferno. Il est en partie responsable du déclin de Nahemoth et de son inactivité et a l'intention de le détruire très prochainement pour prendre sa place. Avec le contrôle de la majorité des Purgatides, et sans aucun Razide pour l'arrêter, Nathaniel devrait être capable de réussir à renverser l'Ange de la Mort assez rapidement. Le seul véritable obstacle à ses plans est Malkuth, dont les perpétuelles tentatives pour détruire la Citadelle l'ont obligé à détourner des ressources pour la défense. Nathaniel hait Malkuth, et fera n'importe quoi pour qu'elle cesse d'interférer avec ses plans actuels.

Comme son maître, Nathaniel fait tout son possible pour instiller l'apathie et la peur du changement à l'humanité. Contrairement à Nahemoth, il refuse d'être écrasé sous le poids de ses propres croyances. Il encourage à la fois la peur de l'échec et celle du succès qui forcent les humains à abandonner tout nouveau projet avant même qu'ils n'aient commencé à se battre pour leurs rêves. Son influence enlève le brillant de toute chose, ce qui fait que même la création la plus spectaculaire semble ennuyeuse et sans vie. Il aspire l'énergie comme un trou noir, dépouillant ceux qui l'affrontent de leur initiative et de leur dynamisme. L'imagination et la créativité sont détruites dans les griffes grises de la banalité de Nathaniel. Il ne représente pas la peur du futur, mais la conviction indéniable qu'il n'y a même pas de futur. Rien d'étonnant à ce que le pouvoir grandissant du Népharite ait induit une vague de suicides.

Les jeunes font partie des victimes favorites de Nathaniel. Sa principale joie réside dans la torture de leurs âmes au Purgatoire, après leur suicide : il leur propose un au-delà bien plus atroce que toutes les peurs dont ils ont fait l'expérience durant la vie. Nathaniel apprécie surtout la prise de conscience soudaine du caractère désespéré de leur situation, et il passe des heures innombrables à préparer chaque victime à cet éveil. Nathaniel en est venu à exercer beaucoup d'influence sur les écoles, et grâce à ses sous-fifres, il transforme les centres d'éducation en abîmes de désespoir. On enseigne aux élèves que tout ce qu'ils apprennent ne les mènera finalement nulle part, qu'il est beaucoup plus important de s'impliquer dans les groupes sociaux que d'étudier, qu'être différent est un crime. Il fait des drogues, du crime, des grossesses involontaires et du rejet, des éléments classiques sur les curriculum vitae. Dans ces conditions oppressantes, les faibles mettent rapidement fin à leurs jours, et, par conséquent, tombent dans les griffes de Nathaniel.

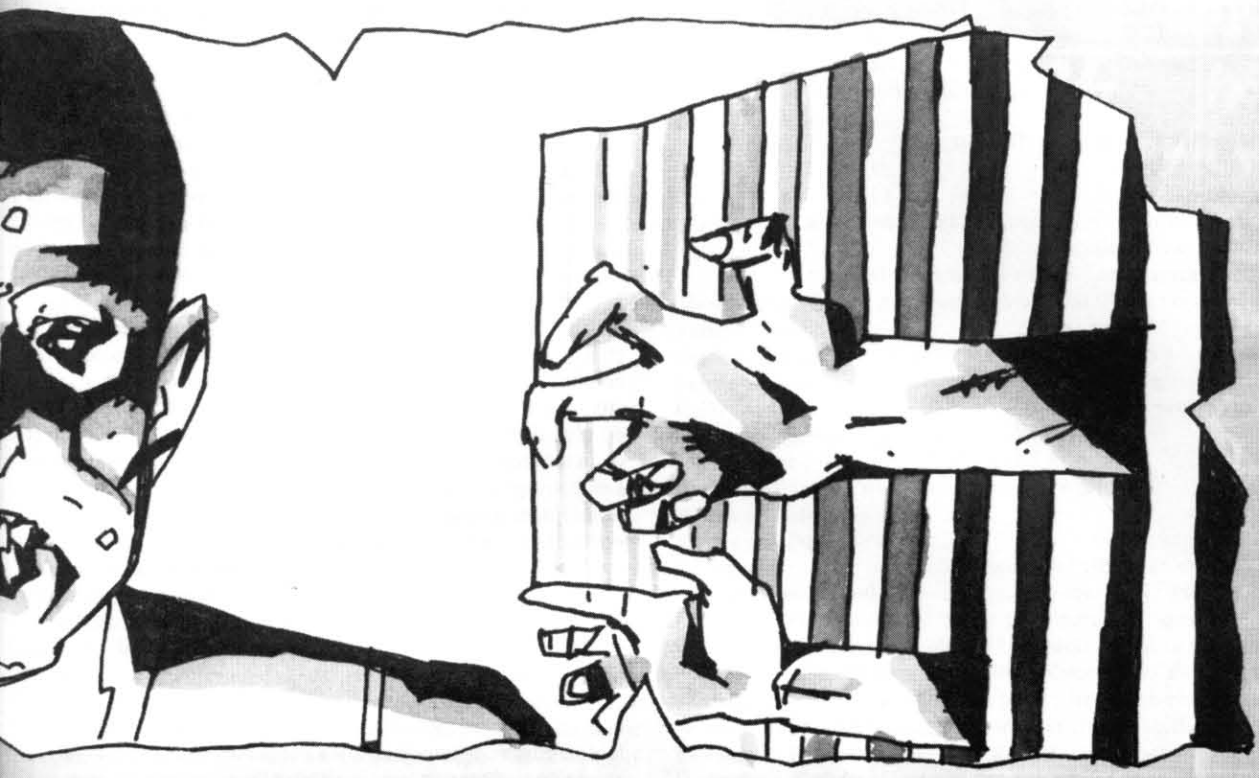
Les artistes, les écrivains, les musiciens et autres trop effrayés par le rejet pour utiliser leurs talents ou pour s'efforcer de réaliser leurs rêves sont aussi ses favoris. Rien ne le réjouit plus que de voir ces innovateurs sombrer dans la dépression et le dégoût qu'ils s'inspirent, gâchant leurs capacités en doutant d'eux-mêmes. Une très importante partie de l'industrie du divertissement est tombée sous son contrôle. Chaque jour, des heures de programmes de banalités et d'inepties mêlées à une bonne dose de nouvelles déprimantes et sans joie étalent devant l'être humain des lendemains plus gris, plus difficiles et plus désespéré qu'avant.

À moins que Malkuth ne multiplie ses attaques contre la Citadelle de Nahemoth ou qu'une autre force extérieure n'affaiblisse gravement le réseau d'influence grandissant de Nathaniel, le Népharite renversera bientôt son maître une fois pour toutes. Si tel est le cas, un futur très déprimant pourrait être réservé à l'humanité. Son pouvoir augmentant, lorsqu'il prendra le contrôle de la sombre Citadelle, il pourrait très rapidement en arriver à rivaliser avec Chagidiel ou Gamichicoth.

AGL	50	EGO	40
FOR	60	CHA	30
CON	60	PER	30
APP	3	EDU	30

Modification au jet de Terreur : +5
Taille : 225 cm
Poids : 110kg
Sens : Comme un humain, mais peut percevoir les auras et les Balances Mentales
Communication : Toutes les langues. Télépathie
Mouvement : 25 m/ round de combat
Actions : 7
Bonus à l'Initiative : +38
Bonus aux Dégâts : +13
Résistance : 12 BS = 1 BL
11 BL = 1 BG
9 BG = 1 BM
Supporte 2 BM avant de mourir

Endurance : 215
Armure naturelle : Aucune
Pouvoirs : Télépathie - peut lire les souvenirs et les sentiments. Déforme le Temps et l'Espace comme le ferait un humain avec une Balance Mentale de +/- 300. Peut altérer son apparence pour prendre celle d'une créature allant de la moitié au double de sa Taille et de son Poids. Contrôle toute personne dont la Balance Mentale est comprise entre –50 et -100.
Compétences : Armes automatiques 15, Armes lourdes 15, Armes de poing 15, Combat à mains nues 20, Dague 35, Discrétion 25, Esquive 25, Fouets et chaînes 45, Rechercher 20, Torture 80
Attaques : Selon l'arme



Magie : Voie de la Mort 50, tous les sorts à 50. Sort de Possession, niveau de compétence 30. Permet de prendre possession d'un corps humain qui se trouve dans notre monde pendant que le corps du jeteur de sorts reste en Inferno ou au Purgatoire (cf p 46 du livre de base pour la description du sort)
Habitat : Inferno ou Purgatoire

Caïn

De tous les Népharites, seul Caïn est plus qu'une pâle ombre comparé à la force d'Elie. Pervers et cruel, il a élevé la torture à une forme d'art. Sans remord ni compassion, il est devenu le tortionnaire en chef de Golab et son conseiller favori. Sa soif d'infliger le supplice n'est égalée que par celle de son maître, et même les Razides répugnent à croiser son regard pénétrant.

La forme de Caïn est atroce à voir, statue sans vie faite de métal et de chair mesurant près de trois mètres de haut. Il porte un tablier de boucher couvert du sang coagulé d'innombrables âmes et son visage est un crâne blanchi. Un pâle feu verdâtre brûle dans ses orbites vides et une chevelure noire lui tombant jusqu'à la taille pousse sur l'os. Sa chair est un patchwork de peau écorchée maintenue par des agrafes en acier et par des crochets. Une ceinture de cuir maintient de nombreux instruments pour couper et écorcher. Son arme de prédilection est un gigantesque couteau en os, et il le tient généralement en main, prêt à l'usage, prêt à faire souffrir une âme ou à punir un subalterne qui aurait commis une faute.

Caïn pense être un grand artiste, considérant les âmes qu'il punit comme la peinture et la toile de son expression. Il tire un grand plaisir de son travail méticuleux, arrachant le maximum de douleur à chaque âme. À cause de ses idéaux artistiques, il tente de donner à chaque action qu'il entreprend un sens poétique ou symbolique. Il n'essaie pas d'éduquer ou d'éclairer les Purgatides grâce à ses compétences, mais de leur montrer la délicieuse beauté qui réside dans la douleur et la souffrance. Avec sa méthode soignée, il est capable d'insuffler aux âmes un amour profond pour le supplice alors que leurs souvenirs leur sont retirés par leur tourment. Comme les cicatrices psychiques apposées par Elie, ce goût brutalement acquis subsiste même après leur renaissance. De cette façon, le Népharite est capable d'étendre son influence sur la race humaine et en Elysium. Le pouvoir de Caïn s'accroît de façon considérable, car de plus en plus d'âmes viennent pour assouvir leur soif de supplice.

L'une de ses grandes réussites pour étendre son pouvoir sur notre monde s'est faite grâce à l'un de ses sous-fifres, Marbas, le Seigneur de la Douleur. Ce démon était autrefois l'un des Purgatides sous le contrôle de Caïn jusqu'à ce que celui-ci lui trouve une utilité. Marbas a été envoyé en Elysium pour diriger l'Ordo Fratis Mortis au nom de Caïn. Marbas déteste Caïn pour cela, mais il sait que le Népharite ne tolère la déloyauté chez aucun de ses serviteurs, quelle que soit son utilité. Si Caïn décelait la moindre trace de rébellion chez Marbas, il l'écraserait et dirigerait personnellement le culte jusqu'à ce qu'il ait trouvé un remplaçant.

Elie est récemment allé voir Caïn pour lui demander de prêter main forte à la conspiration des Népharites et à ses partisans. Méfiant au début, à cause du conflit perpétuel entre Golab et Thaumiel, Caïn s'est joint aux conspirateurs Népharites par loyauté envers Astaroth. Comme ses frères et sœurs, il désire plus d'âmes à torturer, et pas grand-chose de plus. Il est d'accord sur le fait que seule une guerre apocalyptique peut forcer la race humaine à retourner dans l'assujettissement. À cause de sa position en tant que conseiller de Golab, les Népharites espèrent qu'il pourra mettre un terme au conflit actuel entre l'Ange de la Mort et Hareb-Serap, et détourner l'attention de Golab vers Thaumiel. Utilisant les informations divulguées par Elie, Caïn a préparé le terrain pour une attaque générale. À présent, le seul obstacle est son éternelle méfiance envers Elie. Les trahisons d'Elie sont légendaires en Inferno et Caïn est vigilant, craignant que tout le complot ne soit qu'un stratagème complexe pour le poignarder dans le dos.

AGL	80	EGO	80
FOR	100	CHA	40
CON	100	PER	40
APP	1	EDU	40

Modification au jet de Terreur : +5
Taille : 330 cm
Poids : 150 kg
Sens : Comme un humain, mais peut percevoir les auras et les Balances Mentales
Communication : Toutes les langues. Télépathie
Mouvement : 40 m/ round de combat
Actions : 9
Bonus à l'Initiative : +68
Bonus aux Dégâts : +19
Résistance : 19 BS = 1 BL
18 BL = 1 BG
16 BG = 1 BM
Supporte 4 BM avant de mourir

Endurance : 530
Armure naturelle : Aucune
Pouvoirs : Pouvoirs : Télépathie - peut lire les souvenirs et les sentiments. Déforme le Temps et l'Espace comme le ferait un humain avec une Balance Mentale de +/- 300. Peut altérer son apparence pour prendre celle d'une créature allant de la moitié au double de sa Taille et de son Poids. Contrôle toute personne dont la Balance Mentale est comprise entre –50 et -100. Voix Dominatrice, Résistance à la Douleur
Compétences : Armes automatiques 25, Armes de poing 25, Armes lourdes 25, Combat à mains nues 30, Dague 55, Discrétion 50, Esquive 40, Fouets et chaînes 50, Rechercher 20, Torture 150
Attaques : Selon l'arme
Magie : Voie de la Mort 50, tous les sorts à 50. Voie de la Folie 40, tous les sorts à 30. Sort de Possession, niveau de compétence 30. Permet de prendre possession d'un corps humain qui se trouve dans notre monde pendant que le corps du jeteur de sorts reste en Inferno ou au Purgatoire (cf p 46 du livre de base pour la description du sort)
Habitat : Inferno ou Purgatoire

Efraim

Efraim, comme son maître Gamaliel, est l'une des voix les moins influentes d'Inferno. Pourtant, il compense son manque de puissance par une infamie sournoise à l'état pur. Il ne possède pas l'étrange code d'honneur que partagent ses compagnons Népharites, et il utilisera absolument n'importe quel avantage possible pour prendre le dessus. Seul son désir apparemment insatiable d'infliger de la douleur et des tourment sexuels le fait agir.

Efraim n'est pas intéressé par les machinations de ses compagnons Népharites, et se soucie peu du conflit entre les Anges de la Mort et Astaroth. À l'heure actuelle, les seules relations d'Efraim avec les autres Népharites principaux consistent à manipuler Jonas lorsque leurs intérêts coïncident. Il a ce dernier dans la poche et l'utilise pour servir ses propres buts sans avoir à y investir son temps ou ses forces. Jonas est conscient de ces manipulations, mais a trop peur pour parler franchement.Ce qui est sûr, c'est qu'Efraim épuisera complètement les ressources de ce Népharite si on lui en donne la chance.

Étendre son influence intéresse grandement Efraim, et il a de nombreux contacts avec les criminels sexuels, les cercles de pornographie et la traite des blanches. À travers eux, il tente de pousser l'humanité vers une sexualité de plus en plus dépravée. Il souhaite purger la passion de l'amour et de la tendresse et la déformer pour la salir et la priver de sens. Les gens qu'il peut atteindre, il leur insuffle des désirs incontrôlables ne pouvant être assouvis que par le viol de l'innocence. Les femmes et les enfants sont ses cibles principales, mais personne n'est à l'abri de ses attaques. Efraim a également une influence considérable sur plusieurs Mages de la Passion partout dans le monde. Il leur fournit des informations sur la Voie de la Passion, généralement en échange de quelque service innommable.

Lui-même en proie à des désirs sexuels incontrôlables, Efraim a transformé les Purgatoires sous son contrôle en maisons closes privées pour satisfaire ses appétits pervers. Ceux qui tombent sous son emprise sont soumis à des viols inimaginables de leur corps et de leur esprit. La chair est une argile qu'Efraim modèle et façonne à sa fantaisie, et ceux qui se trouvent dans ses Purgatoires sont souvent transformés en des parodies de ce qu'ils étaient. Des Purgatoires entiers d'Efraim sont semblables à des mers de chair en fusion tordues sous l'influence d'une odieuse sensualité. Les formes des victimes ou des êtres chers de ceux qui s'y trouvent émergent de la surface, pour être de nouveau submergées. Efraim apprécie particulièrement de les transformer en victimes de leurs désirs. Rien ici n'est sacré ou tabou, et tout est horriblement possible. Ce cycle de tourment et de viol perpétuel prive le Purgatide de sa personnalité jusqu'à ce qu'il ne soit plus que de la viande avec laquelle Efraim et ses créations pourront jouer.

AGL	33	EGO	21
FOR	36	CHA	15
CON	41	PER	12
APP	1	EDU	13

Modification au jet de Terreur : +5
Taille : 200 cm
Poids : 100 kg
Sens : Comme un humain, mais peut percevoir les auras et les Balances Mentales
Communication : Toutes les langues. Télépathie
Mouvement : 16 m/ round de combat
Actions : 5
Bonus à l'Initiative : +11
Bonus aux Dégâts : +8
Résistance : 10 BS = 1 BL
9 BL = 1 BG
7 BG = 1 BM
Supporte 2 BM avant de mourir

Endurance : 245
Armure naturelle : Aucune
Pouvoirs : Pouvoirs : Télépathie - peut lire les souvenirs et les sentiments. Déforme le Temps et l'Espace comme le ferait un humain avec une Balance Mentale de +/- 300. Peut altérer son apparence pour prendre celle d'une créature allant de la moitié au double de sa Taille et de son Poids. Contrôle toute personne dont la Balance Mentale est comprise entre –50 et -100.

Compétences : Armes automatiques 15, Armes de poing 15, Armes lourdes 15, Combat à mains nues 20, Dague 25, Discrétion 20, Esquive 15, Fouets et chaînes 45, Poisons et Drogues 20, Rechercher 20, Réseau de contacts (Industrie du sexe) 20, Torture 75
Attaques : Selon l'arme
Magie : Voie de la Mort 50, tous les sorts à 50. Voie de la Passion 40, tous les sorts à 30. Sort de Possession, niveau de compétence 30. Permet de prendre possession d'un corps humain qui se trouve dans notre monde pendant que le corps du jeteur de sorts reste en Inferno ou au Purgatoire (cf p 46 du livre de base pour la description du sort)
Habitat : Inferno ou Purgatoire

Gabriel

Gabriel sert Togarini, et a beaucoup souffert lorsque son maître fut presque détruit au cours de sa révolte contre Astaroth. À présent, comme cet Ange de la Mort, Gabriel est obligé de rester en Elysium, collectant les âmes de ceux qui sont suffisamment stupides pour traiter avec lui. Ses Purgatoires sont rares, et son influence plutôt limitée. Il renforce donc son contrôle sur ses Purgatides, car ses Purgatoires sont les seuls lieux où il peut se réfugier face aux attaques physiques. Plein de ressentiment envers son maître, il continue toutefois de servir Togarini loyalement et au mieux de ses capacités. Bien que Gabriel soit extrêmement faible comparé à ses frères, il est toujours le plus puissant Népharite de l'armée de soldats morts-vivants de Togarini.

Opérant depuis ses Purgatoires, Gabriel possède des humains et voyage dans ces corps empruntés. Il ne se manifeste physiquement en aucune circonstance, pour ne pas être détruit. Bien que son unique but soit de répandre la peur de la mort parmi les humains, Gabriel en est venu lui-même à craindre ce concept. Effrayé au-delà des mots par la pensée de sa propre dissolution, il ne se mettra pas dans une situation dangereuse. Cette peur ne l'empêche pas d'attirer des gens au Purgatoire afin qu'ils soient punis pour ce qui le frappe lui-même d'horreur. Gabriel affronte sa paranoïa grandissante en torturant les humains qui deviennent la proie de ses machinations, les punissant pour le dégoût que sa propre peur lui fait ressentir. Sa rancoeur envers son maitre s'en nourrit et augmente sans cesse, car Gabriel espère un jour retourner à la sécurité d'Inferno sans être puni pour les crimes de Togarini.

Attiré par ceux qui craignent la mort ou qui désirent être réunis avec des êtres chers disparus, Gabriel approche ses victimes tel un noir messie. Possédant toujours le corps de belles personnes habillées de manière exquise, il ressemble à un ange et joue son rôle avec conviction. Il promet à ses victimes l'immortalité ou une chance d'être réuni avec les défunts. Tout ce qu'elles peuvent vouloir est à sa disposition. Ses pouvoirs sur la Mort sont considérables, et il peut tenir n'importe quelle promesse. Le prix, cependant, est presque toujours plus élevé que ce que la personne concluant le marché aura compris au moment de leur pacte. Ceux qui veulent la vie éternelle doivent généralement le payer du sang d'un innocent une fois par an, et ceux qui désirent le retour d'un être cher doivent généralement faire l'offrande des êtres chers de sept autres personnes. Même à ce prix élevé, il est probable que la personne concluant le pacte découvre qu'il est possible de déformer de tels accords. Ceux qui souhaitent l'immortalité sont liés de façon permanente à leur corps, mais celui-ci n'est pas protégé de l'âge et de la mort. Les êtres chers ramenés à la vie le sont souvent dans leur état de décomposition actuel, ou arrachés, déments et incohérents, à un Purgatoire. Parfois, ceux qui revoient leurs chers disparus sont entraînés dans leur Purgatoire, afin de les rejoindre pour une éternité d'exquis tourments.

Dernièrement, la haine de Gabriel envers son maître a grandi, et il envisage de trahir Togarini. Il a songé à libérer Azaqi, un Licteur mort-vivant, du contrôle de l'Ange de la Mort. Il pense qu'ensemble, ils peuvent être réussir à tuer leur maître une fois pour toutes.

AGL	35	EGO	35
FOR	40	CHA	30
CON	37	PER	17
APP	3	EDU	25

Modification au jet de Terreur : +5
Taille : 200 cm
Poids : 100 kg
Sens : Comme un humain, mais peut percevoir les auras et les Balances Mentales
Communication : Toutes les langues. Télépathie
Mouvement : 17 m/ round de combat
Actions : 5
Bonus à l'Initiative : +23
Bonus aux Dégâts : +9
Résistance : 9 BS = 1 BL
8 BL = 1 BG
6 BG = 1 BM
Supporte 2 BM avant de mourir

Endurance : 215
Armure naturelle : Aucune
Pouvoirs : Pouvoirs : Télépathie - peut lire les souvenirs et les sentiments. Déforme le Temps et l'Espace comme le ferait un humain avec une Balance Mentale de +/- 300. Peut altérer son apparence pour prendre celle d'une créature allant de la moitié au double de sa Taille et de son Poids. Contrôle toute personne dont la Balance Mentale est comprise entre –50 et -100.
Compétences : Armes automatiques 15, Armes de poing 15, Armes lourdes 15, Combat à mains nues 20, Dague 25, Discrétion 20, Esquive 20, Etiquette 35, Fouets et chaînes 45, Rechercher 20, Rhétorique 35, Torture 70
Attaques : Selon l'arme
Magie : Voie de la Mort 50, tous les sorts à 50. Sort de Possession, niveau de compétence 30. Permet de prendre possession d'un corps humain qui se trouve dans notre monde pendant que le corps du jeteur de sorts reste en Inferno ou au Purgatoire (cf p 46 du livre de base pour la description du sort)
Habitat : Elysium ou Purgatoire

Moïse

Bien qu'il ne soit pas aussi puissant qu'Elie ou Caïn, Moïse est tout de même l'un des plus puissants Népharites d'Inferno. Même Elie ne souhaite pas mettre en colère ce serviteur de Samaël, car il prendrait n'importe quel affront comme un acte de guerre, et ne cesserait ses représailles qu'à la complète destruction de l'un d'entre eux. Tout comme les Anges de la Mort et les Archontes évitent son maître, le Népharite Moïse est fui par tous. Cela lui convient parfaitement car il peut ainsi étendre son influence dans notre monde sans être interrompu par les machinations de ses pairs. Cette influence est considérable, et il règne en souverain sur d'innombrables Purgatoires. Samaël le considère comme un excellent serviteur, et le récompense constamment pour sa loyauté indiscutable.

Moïse aide à punir ceux qui ont commis des atrocités au nom de la vengeance. Dans leur Purgatoire, il les torture avec acharnement en créant des mondes où leurs êtres chers sont assassinés ou victimes d'abus, faisant sombrer le Purgatide dans une frénésie de vengeance. Peu importe comment ils essaient de venger les torts qui ont été commis contre ceux qui leur sont chers, ils ne peuvent obtenir satisfac-

tion, et meurent généralement avant de pouvoir y parvenir. Le cycle recommence, à chaque fois plus frustrant. Le temps que le Népharite finisse son programme, la personnalité du Purgatide a été éradiquée, mais le désir de vengeance subsiste encore. Celui-ci est transmis dans la vie suivante du Purgatide, durant laquelle il fera avancer la cause de Samaël sans aucun effort de la part de l'Ange de la Mort.

Récemment, le désir de pouvoir de Moïse est devenu plus fort. Le mince filet actuel de Purgatides en Inferno étanche à peine sa soif de carnage. Il est de plus en plus violent dans ses tentatives d'étendre son influence en Elysium. L'une de ses plus grandes réussites, a été de voir de nombreuses personnes qu'il avait torturées renaître dans des familles défavorisés dans les grandes villes du monde. Depuis le milieu du 19ème siècle, ces réincarnés sont poussés à s'entretuer pour des différences aussi mesquines que des couleurs de vêtements différentes. La plus petite insulte peut mener à des vendettas sans fin décimant des familles entières. Les coups de couteau, les coups de feu et la torture sont devenus banals. Alors que ces gangs de jeunes gagnent en force, il est de plus en plus difficile pour les autres d'éviter d'être entraînés dans leurs querelles et vendettas mortelles. Ce cycle de meurtre et de vengeance continu ne peut que s'intensifier. Moïse trouve également utile que ces conflits touchent si souvent la vie d'innocents, parce que, pour chaque personne qui se venge d'un règlement de comptes entre gangs, son pouvoir s'accroît.

AGL	40	EGO	30
FOR	50	CHA	35
CON	50	PER	25
APP	5	EDU	25

Modification au jet de Terreur : +5
Taille : 225 cm
Poids : 120 kg
Sens : Comme un humain, mais peut percevoir les auras et les Balances Mentales
Communication : Toutes les langues. Télépathie
Mouvement : 20 m/ round de combat
Actions : 6
Bonus à l'Initiative : +28
Bonus aux Dégâts : +10
Résistance : 10 BS = 1 BL
9 BL = 1 BG
7 BG = 1 BM
Supporte 2 BM avant de mourir

Endurance : 280
Armure naturelle : Aucune
Pouvoirs : Pouvoirs : Télépathie - peut lire les souvenirs et les sentiments. Déforme le Temps et l'Espace comme le ferait un humain avec une Balance Mentale de +/- 300. Peut altérer son apparence pour prendre celle d'une créature allant de la moitié au double de sa Taille et de son Poids. Contrôle toute personne dont la Balance Mentale est comprise entre –50 et -100. Endurance Infinie
Compétences : Armes automatiques 25, Armes de poing 25, Armes lourdes 25, Combat à mains nues 30, Dague 25, Discrétion 20, Esquive 15, Fouets et chaînes 50, Rechercher 30, Torture 80
Attaques : Selon l'arme
Magie : Voie de la Mort 50, tous les sorts à 50. Sort de Possession, niveau de compétence 30. Permet de prendre possession d'un corps humain qui se trouve dans notre monde pendant que le corps du jeteur de sorts reste en Inferno ou au Purgatoire (cf p 46 du livre de base pour la description du sort)
Habitat : Inferno ou Purgatoire

Ibrahim

Ibrahim fait partie de ces Népharites autrefois humains, transformés par un Ange de la Mort en récompense de leur service ou de leur dévotion au cours de leur vie. Sous un autre nom, Ibrahim était chef d'armée durant la Croisade Albigeoise, et promu au service de Hareb-Serap pour le carnage que lui et ses guerriers ont provoqué. Incapable de faire face à sa nouvelle existence, son esprit a cassé net, et il se voit comme un serviteur personnel de Dieu dans une glorieuse croisade contre les pècheurs. En fait, Hareb-Serap l'a perverti en une machine à tuer mue seulement par son désir de carnage et de massacre. Il est à présent l'un de ses plus puissants généraux de l'Ange de la Mort, entraînant les damnés en prévision du jour où ils suivront Astaroth en Elysium et transformeront la Geôle en sanglant champ de bataille.

En 1209, sous la direction du Pape Innocent III, une armée de près de 30 000 hommes sévit dans le sud de la France. Là, ils commirent des actes de violence innommables au nom de la Croisade Albigeoise, appelée par le Pape pour détruire les Cathares hérétiques. Parmi leurs chefs se trouvait un chevalier loyal et pieux. Au nom du Pape, il mit à mort des centaines d'hommes, de femmes et d'enfants, nombre d'entre eux ne possédant pas le moindre lien avec les Cathares. Son goût pour le sang grandit, et avant la fin de la croisade, il avait déjà attiré l'attention de Hareb-Serap. Lorsqu'il fut tué au cours d'une bataille, l'Ange de la Mort le porta dans ses bras jusqu'à sa Citadelle, lui donna un autre nom et la forme d'un Népharite.

De nombreuses batailles et guerres insensées à travers l'histoire ont été lancées par les machinations d'Ibrahim dans notre monde. Les batailles qu'il apprécie le plus sont celles qui ont un aspect religieux, car le zèle des combattants leur fait négliger qui ils tuent. Les âmes de ceux qui sont tués au cours de ces conflits tombent sous son contrôle, et il continue de les mener dans des batailles même après leur mort. Dans ses gigantesques Purgatoires, Ibrahim met en scène de nouvelles escarmouches afin d'entraîner les Purgatides à leur servitude finale dans les Légions des Damnés.

Le fanatisme d'Ibrahim le rend parfaitement loyal envers Hareb-Serap et le puissant Astaroth. Ses armées de damnés sont bien entraînées, et il attend avec impatience le jour où il pourra lâcher ses chiens de guerre. À cause de ses liens forts avec Aïsha, on lui a offert de devenir membre de la conspiration Népharite. Les conspirateurs espèrent qu'Ibrahim pourra utiliser son influence considérable pour aider à mettre un terme au conflit actuel entre Hareb-Serap et Golab. Avide des batailles que l'apocalypse d'Astaroth amènerait, Ibrahim accepta. Son pacte incluait toutefois une clause : les autres Népharites doivent l'aider, lui et son Ange de la Mort, si les Razides de Hareb-Serap trouvent finalement le courage de se révolter.

AGL	33	EGO	24
FOR	44	CHA	18
CON	44	PER	13
APP	1	EDU	16

Modification au jet de Terreur : +5
Taille : 210 cm
Poids : 105 kg
Sens : Comme un humain, mais peut percevoir les auras et les Balances Mentales
Communication : Toutes les langues. Télépathie
Mouvement : 17 m/ round de combat
Actions : 5
Bonus à l'Initiative : +21
Bonus aux Dégâts : +9
Résistance : 10 BS = 1 BL
9 BL = 1 BG
7 BG = 1 BM
Supporte 3 BM avant de mourir

Endurance : 250
Armure naturelle : Aucune
Pouvoirs : Pouvoirs : Télépathie - peut lire les souvenirs et les sentiments. Déforme le Temps et l'Espace comme le ferait un humain avec une Balance Mentale de +/- 300. Peut altérer son apparence pour prendre celle d'une créature allant de la moitié au double de sa Taille et de son Poids. Contrôle toute personne dont la Balance Mentale est comprise entre –50 et -100. Armure Naturelle. Invulnérabilité aux armes à feu
Compétences : Armes automatiques 15, Armes de poing 15, Armes lourdes 15, Combat à mains nues 30, Dague 25, Discrétion 20, Epées 75, Esquive 30, Fouets et chaînes 50, Rechercher 20, Torture 75
Attaques : Selon l'arme
Magie : Voie de la Mort 50, tous les sorts à 50. Sort de Possession, niveau de compétence 30. Permet de prendre possession d'un corps humain qui se trouve dans notre monde pendant que le corps du jeteur de sorts reste en Inferno ou au Purgatoire (cf p.46 du livre de base pour la description du sort)
Habitat : Inferno ou Purgatoire

Meshul

Un des anciens Népharites les plus faibles, Meshul sert loyalement son maître, Gamichicoth, au mieux de ses capacités. En fait, il est l'un des seuls tortionnaires dans toute la Citadelle de l'Ange de la Mort. Il parcourt les halls sans fin comme un gardien déformé, s'assurant que toute âme emprisonnée souffre atrocement. Il n'est pas affecté par l'aura de faim et de soif de la Citadelle, et supporte facilement les variations de température drastiques d'une zone à l'autre. Il a peu d'influence dans le monde réel, et peu de pouvoir en Inferno également. Il n'a que quelques serviteurs pour l'assister, et beaucoup à l'extérieur de la Citadelle ne se rendent même pas compte qu'il existe.

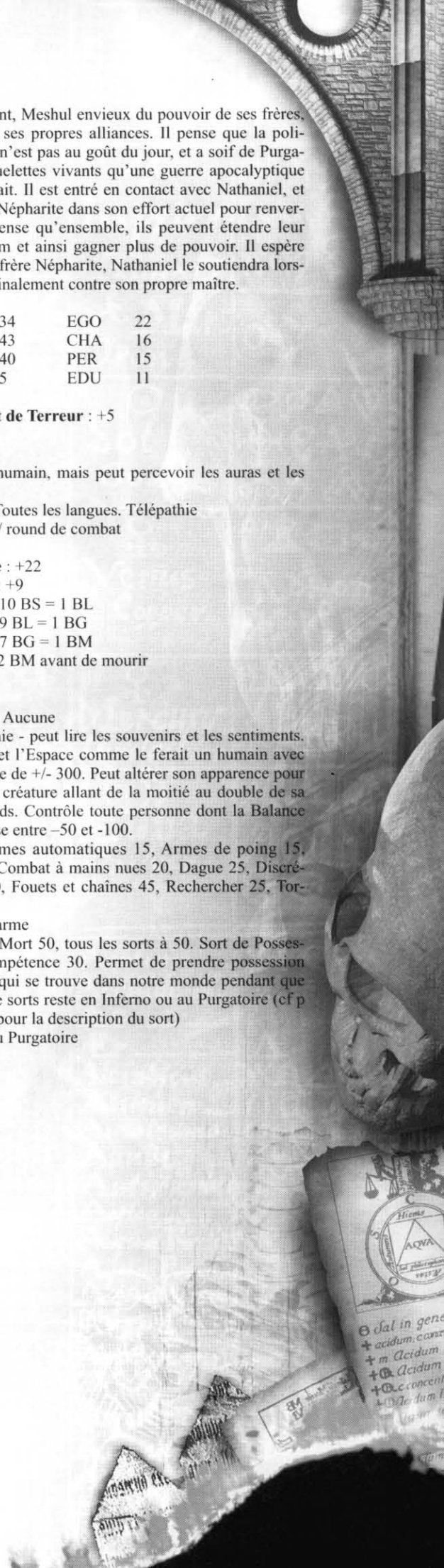
Bien que faible, Meshul est une créature vile et fourbe, et ses plans actuels peuvent grandement étendre l'influence de Gamichicoth. Tout en restant fidèle aux convictions de base de l'Ange de la Mort, il en a changé l'approche de manière radicale. Plutôt que d'attendre que la faim assaille les gens, Meshul les encourage à se l'infliger eux-mêmes. Il travaille comme il peut à donner du poids aux idées qui font que le monde se transforme lui-même en un endroit où les gens sont plus affamés. Les enseignants sous son emprise disent aux élèves que la faim est due à un manque de nourriture, plutôt qu'à une mauvaise répartition des aliments dans le monde. Les lobbyistes et les activistes politiques sous ses ordres travaillent à faire cesser les programmes des Nations Unies qui imposent un contrôle des naissances aux femmes des pays sous-développés, sous le prétexte qu'ils empiètent sur les droits de la femme, et à rendre illégaux le contrôle des naissances et l'avortement dans les pays plus développés. Les serviteurs de Meshul dans la mode et dans l'industrie de la nourriture encouragent l'anorexie pendant que d'autres poussent à la gloutonnerie et au gaspillage de nourriture. Bien que lui et son maître soient encore faibles, ils se fortifient de jour en jour.

Récemment, Meshul envieux du pouvoir de ses frères, a décidé de former ses propres alliances. Il pense que la politique de son maître n'est pas au goût du jour, et a soif de Purgatoires emplis de squelettes vivants qu'une guerre apocalyptique en Elysium amènerait. Il est entré en contact avec Nathaniel, et envisage d'aider le Népharite dans son effort actuel pour renverser Nahemoth. Il pense qu'ensemble, ils peuvent étendre leur influence en Elysium et ainsi gagner plus de pouvoir. Il espère que, s'il assiste son frère Népharite, Nathaniel le soutiendra lorsqu'il se retournera finalement contre son propre maître.

AGL	34	EGO	22
FOR	43	CHA	16
CON	40	PER	15
APP	5	EDU	11

Modification au jet de Terreur : +5
Taille : 200 cm
Poids : 90 kg
Sens : Comme un humain, mais peut percevoir les auras et les Balances Mentales
Communication : Toutes les langues. Télépathie
Mouvement : 17 m/ round de combat
Actions : 5
Bonus à l'Initiative : +22
Bonus aux Dégâts : +9
Résistance : 10 BS = 1 BL
9 BL = 1 BG
7 BG = 1 BM
Supporte 2 BM avant de mourir

Endurance : 215
Armure naturelle : Aucune
Pouvoirs : Télépathie - peut lire les souvenirs et les sentiments. Déforme le Temps et l'Espace comme le ferait un humain avec une Balance Mentale de +/- 300. Peut altérer son apparence pour prendre celle d'une créature allant de la moitié au double de sa Taille et de son Poids. Contrôle toute personne dont la Balance Mentale est comprise entre –50 et -100.
Compétences : Armes automatiques 15, Armes de poing 15, Armes lourdes 15, Combat à mains nues 20, Dague 25, Discrétion 20, Esquive 30, Fouets et chaînes 45, Rechercher 25, Torture 90
Attaques : Selon l'arme
Magie : Voie de la Mort 50, tous les sorts à 50. Sort de Possession, niveau de compétence 30. Permet de prendre possession d'un corps humain qui se trouve dans notre monde pendant que le corps du jeteur de sorts reste en Inferno ou au Purgatoire (cf p 46 du livre de base pour la description du sort)
Habitat : Inferno ou Purgatoire



EXITUS
MORTUS EST
TAEDIUM VITAE

Purgatoires Personnels

Le Purgatoire de Meyer Théodoric

Meyer Théodoric fut abattu devant son pavillon de Cape Town en 1992. Son assassin était un Noir dont la femme était morte au cours de son incarcération dans le commissariat de police de Theodoric plusieurs années auparavant. Elle avait été arrêtée pour vol à l'étalage et mise en détention provisoire. Le sac à main qu'elle était supposée avoir volé était le sien. D'après les rapports que Théodoric et ses collègues officiers remplirent, la femme était tombée à plusieurs reprises et s'était cogné la tête contre une chaise en tentant de s'échapper. Alors même que les balles déchiquetaient Théodoric, devenu à cette époque un politicien conservateur réputé, il ne savait pas pourquoi il avait été assassiné, ni qui l'avait fait. Et il n'avait aucune idée de ce qui l'attendait après la mort.

De son vivant, Théodoric était un membre craint du mouvement ultra-conservateur du gouvernement Sud-Africain. Sa politique pour s'occuper des Cafres qui menaçaient son pays était brutale, et frôlait le génocide. Ses vues violentes et fanatiques attirèrent des gens de même sensibilité, et il eut bientôt des partisans loyaux. À cause de sa popularité chez les réactionnaires, ses appels pour accorder des pouvoirs plus étendus à la police, afin de s'occuper du mécontentement noir, rencontrèrent un franc succès.

Au cours de ses années passées à diriger un commissariat de police de banlieue, Théodoric tortura et assassina des dizaines d'hommes et de femmes noirs. Sadique de base, il trouva une justification à ses fortes envies dans la politique fanatique du système de l'apartheid. Son charisme personnel l'aida à former des escouades de la mort privées qui se rendaient dans les villages noirs proches et "nettoyaient les ordures", généralement des activistes politiques. Mais n'importe qui faisait l'affaire, faute de mieux. On rejetait la responsabilité des meurtres sur des tribus rivales, et les auteurs présumés des crimes étaient interrogés. La plupart mouraient ou restaient estropiés "en tentant de s'échapper". Théodoric et ses hommes devinrent une légende dans les "townships", et l'œil d'Inferno ne tarda pas à se fixer sur lui.

Elie s'intéressa beaucoup à Théodoric qui poursuivait ses idées à plus grande échelle. Grâce à des manipulations subtiles, le Népharite lui ouvrit une voie dans la politique. Grâce à l'influence d'Elie, la popularité de Théodoric dans l'arène politique, et par conséquent l'influence de Thaumiel en Afrique du Sud, grandit lentement. Sans sa mort prématurée, il aurait pu devenir un noyau autour duquel les éléments réactionnaires auraient maintenu le système social brutal de l'Afrique du Sud pendant des décennies de répression soutenue.

La cruauté de Théodoric a également attiré l'attention de Golab. Nuit après nuit, il lui envoyait en rêve de nouvelles idées pour poursuivre sa croisade privée contre les Noirs. Après son entrée en politique, Théodoric s'intéressa plus au pouvoir qu'à la torture. Golab, furieux de la perte d'un pion utile au profit de Thaumiel, retira complètement Theodoric du jeu en poussant une de ses anciennes victimes à se venger de lui.

Frustré de perdre un pion si utile, Elie tenta de sauver ce qu'il put et entraîna Théodoric au Purgatoire pour être rééduqué pour peut-être un usage ultérieur. À présent, Théodoric est coincé dans un enfer de sa propre création où les rôles ont été inversés. Il est maintenant prisonnier dans son ancien commissariat, mais les Noirs qu'il déteste et craint tant ont le contrôle de sa nation bien-aimée. Non seulement ils sont au pouvoir, mais ils suivent également un but qui n'est pas si éloigné de celui qu'il aurait suivi, si on lui en laissé la possibilité.

Tous les jours, il regarde des centaines de Blancs expédiés vers la mort dans les mines d'or sud-africaine, pendant que les malades et les faibles sont abattus et jetés dans des charniers qui entourent le commissariat. L'odeur nauséabonde de la chair en putréfaction et brûlée emplit l'air du Purgatoire d'un brouillard malsain. Des cendres provenant des incinérateurs en fonctionnement perpétuel tombent comme une neige sale. Chaque jour, Théodoric se réveille dans des townships semblables à des camps de concentration où vivent les quelques Blancs restants ; cadavres ambulants s'entretuant pour des restes de nourriture. Là, il marche dans des rues où des squelettes vivants gisent au soleil, le visage grouillant de mouches, trop faibles pour éviter les chiens ou les véhicules blindés des services de la sûreté.

Et tous les jours, Théodoric est attrapé et traîné, hurlant, jusqu'à son commissariat. Le sang et la crasse maculent le sol et les murs, et des membres tranchés pourrissent dans les coins. Les cris de Théodoric se mêlent aux bruits des perceuses et des scies dont l'écho lui parvient à travers les corridors sans fin. Les lumières vacillent constamment à cause des appareils électriques utilisés pour torturer les prisonniers. Les interrogatoires se poursuivent sans cesse, et il est torturé et battu jusqu'à ce qu'il confesse des crimes qu'il n'a jamais commis. Lorsqu'il finit par se confesser, Elie et ses gardes l'entraînent au sous-sol du commissariat, où il est, soit abattu d'une balle dans la nuque, soit étranglé avec une corde de piano. Son cadavre, toujours conscient, est alors laissé à pourrir au soleil, ou incinéré, et ses cendres utilisées comme fertilisant. Une fois que son corps a disparu, le processus redémarre. Encore et encore. À présent, la seule chose dont peut se souvenir Théodoric, c'est sa haine, et elle grandit avec chaque mort.

L'ancien commissariat de police de Théodoric est à l'abandon, mais à certaines périodes de l'année, l'Illusion s'affaiblit et il ouvre sur son purgatoire. L'Illusion y est toujours très faible, et les Frontaliers et les Nachtkäfer y sont communs. Les intentions du Népharite sont de transformer l'humain en un serviteur de Thaumiel, et de l'utiliser comme administrateur d'Elysium lorsque viendra l'Apocalypse d'Astaroth. Elie autorise parfois Théodoric à "s'échapper" et à chasser des victimes dans les "townships" à proximité. Récemment, le Purgatoire de Théodoric s'est ouvert sur plusieurs autres lieux de torture dans le monde, ce qu'Elie espère utiliser à son avantage.

Le Purgatoire de Rhianna O'Shea

Il n'est pas nécessaire de mourir pour être entraîné dans un Purgatoire. Rhianna O'Shea en est un exemple. Elle était à la tête d'un culte, spécialisée dans la Voie de la Passion. Souhaitant gagner une plus grande maîtrise de cette Voie, elle tenta d'invoquer Efraim et de l'obliger à la lui enseigner. Elle fit une erreur dans le Rituel, et il put l'entraîner au Purgatoire.

Rhianna est née à Dublin, en Irlande, et ses parents sont morts dans un accident de voiture peu après sa naissance. Elle fut placée sous la garde de son oncle par les autorités, qui n'étaient pas conscientes que l'homme était un dangereux pédophile. Elle subit de graves abus sexuels, physiques et psychologiques. Après avoir fugué de la maison à l'âge de treize ans, elle sombra peu à peu dans la prostitution. C'est là qu'elle entendit parler pour la première fois de la Voie de la Passion. Pendant qu'elle était à Londres, elle entra en contact avec Christopher Walden, un puissant Conjureur de la Passion. Il la prit comme élève, et elle se révèla douée dans l'étude de la Magie.

Rhianna le quitta dès qu'elle eut l'impression d'avoir acquis les connaissances dont elle avait besoin. De retour en Irlande, elle rassembla un groupe de femmes dont les idées étaient similaires aux siennes : les hommes sont par nature bestiaux et la seule société valable est une société de femmes. Leur quête pour se libérer du joug des mâles n'aboutissait à rien. Walden n'avait enseigné à Rhianna que les sorts de base de la Voie de la Passion avant qu'elle ne parte. Elle ne connaissait pas le rituel de Parthénogénèse (cf livre du Conjureur). Après plusieurs années de recherches infructueuses, désespérée elle tenta d'invoquer Efraim. Malheureusement, ses sceaux n'étaient conçus que pour contenir des créatures de la Passion. Efraim traversa facilement le Cercle de protection et l'entraîna au Purgatoire.

Piégée au Purgatoire, Rhianna a été transformée en pondeuse. Elle est continuellement enceinte des rejetons d'Efraim. Ces créatures sont de vicieuses parodies d'enfant qui, de manière tout à fait littérale, se fraient un chemin hors de leur mère. Les blessures de Rhianna guérissent rapidement, mais avant que les douleurs de l'accouchement aient cessé, Efraim la féconde à nouveau. Il apparaît généralement sous les traits de son oncle, mais tout aussi souvent sous le masque d'une de ses anciennes maîtresses. Avec chaque cycle, sa capacité à différencier les faits de la brutalité d'Efraim s'use lentement, effilochant sa personnalité et lui ôtant toute velleité de fuite.

Ce Purgatoire est un cauchemar effrayant et Gigerien. Des halls déserts partent dans toutes les directions, formant des boucles et s'entortillant comme le système digestif d'une énorme bête. Les murs sont formés de chair, de sang et d'os qui se tordent. Tout ce qui est trop près des murs est saisi par des mains écorchées et y est entraîné pour nourrir les dizaines de bouches hurlantes qui se forment dans la masse visqueuse. Les victimes des murs font ensuite partie de la pulpe changeante, piégées pour toujours dans une mer de muscles et de tendons. Là, les spécimens les plus vicieux de la progéniture de Rhianna se chassent les uns les autres jusqu'à être victime d'un autre de ses rejetons ou des faims impies des environs.

Contrairement à la plupart de ceux qui sont entraînés dans un Purgatoire au cours de leur vie, Rhianna a encore quelque espoir de sauvetage. Les membres de son culte, y compris sa compagne Sélène, préparent une tentative pour la sauver. Elles ont passé beaucoup de temps à effectuer des recherches sur la Voie de la Mort, et ont trouvé un Rituel qui pourrait probablement la ramener. Sélène a visité l'appartement de Dublin où avait disparu Rhianna et a utilisé ses compétences pour regarder dans son Purgatoire. Horrifiée par ce qu'elle y a vu, elle a pris la tête du groupe et multiplié leurs efforts pour récupérer son amante. Elles comptent échanger son âme avec celle d'une victime. Ainsi, le groupe espère apaiser Efraim pour qu'il ne cherche pas à se venger d'elles.

Sélène sait qu'elles n'ont pas beaucoup de temps, puisqu'il est possible que la personnalité de Rhianna ait déjà subi des dégâts irréparables. Elle ne pourra certainement pas rester intacte beaucoup plus longtemps. Elle ne sait pas, que le fait qu'elle ait regardé dans le purgatoire de Rhianna a affaibli l'Illusion dans l'appartement de Dublin. Certains enfants d'Efraim se sont glissés au travers des fissures, et règnent actuellement dans les rues pour assouvir leur faim et d'autres désirs moins plaisants.

Le Purgatoire d'Ellen Kirkwood

Officier de police de la ville de Los Angeles, Ellen Kirkwood était une femme dont la haine et le sadisme attirèrent les attentions du Népharite Moïse comme la flamme d'une bougie attire un papillon de nuit. Elle personnifiait les convictions de son maître Samaël, menant sa vengeance toute seule contre les gangs des rues de Los Angeles. Toutes les personnes tuées n'avaient pas forcément quelque chose à voir avec les gangs, mais il faut bien s'attendre à quelques pertes civiles durant les guerres.

En fait, Ellen avait débuté en très bon officier de police, essayant de combattre la vague montante de criminalité juvénile à L.A. Au bout du compte, elle s'épuisa. Chaque jour, elle devait faire face à l'ampleur même de la tâche et voir que ses efforts avaient peu ou pas d'impact sur la situation. Elle devint de plus en plus insensible, et elle y laissa un petit peu de sa compassion humaine quand elle quitta la rue. Jeune officier talentueux, elle se dirigeait droit vers un épuisement prématuré lorsqu'elle rencontra Felix Hawkins, un aspirant acteur qui tentait de réussir dans le cinéma. Ils tombèrent amoureux, et au bout de six mois, ils décidèrent de se marier. Il lui donnait la force qu'il lui fallait pour continuer et l'amour dont

elle avait si désespérément besoin. Tout ce qui lui manquait, et plus encore.

Et il aurait été pour elle un mari parfait. Alors que Felix faisait son jogging, il fut pris avec plusieurs autres personnes dans des tirs croisés entre gangs rivaux. Sa poitrine fut littéralement déchiquetée par le tir d'un fusil automatique. Ellen fut l'un des officiers à répondre à l'appel. Le temps qu'elle et ses collègues officiers arrivent, il n'y avait plus rien à faire. Les coupables avaient fui, laissant trois morts et douze blessés. Pas un seul d'entre eux n'était vraiment un membre des deux gangs. Alors qu'elle s'agenouillait sur l'asphalte brûlant, essayant impulsivement de refermer les trous béants dans la poitrine de son fiancé, Ellen jura de se venger. Depuis lors, elle a voué sa vie à venger la mort de son amour.

Se servant de son badge comme d'une arme, Ellen se mit à arrêter de jeunes suspects pour de simples infractions. Au lieu de les emmener réellement au poste, elle les conduisait dans les pires zones de L.A. et les assassinait faisant en sorte que le meurtre ressemble simplement à un autre règlement de comptes. Elle était prudente, et utilisait toujours pour cela une autre arme que la sienne. Son travail avec l'unité de prévention de crime juvénile lui permettait de garder un œil sur les enquêtes en cours concernant des homicides liés aux gangs. Peu de tueurs en série ont le privilège d'observer les enquêtes sur leurs crimes, mais c'était le cas d'Ellen. Quand les gens commençaient à se poser des questions sur la recrudescence de meurtres de style exécution, elle abandonnait sa vendetta jusqu'à ce que l'habituelle vague sanglante de la vie de L.A. ait enterré les meurtres sous une montagne d'autres dossiers d'homicide.

Ellen acquit un goût pour le sang, et ses meurtres commencèrent à être plus que de simples coups au hasard. Elle étudiait les dossiers concernant les activités liées aux gangs à L.A., se familiarisant avec les principaux acteurs. Elle se mit à user de ses meurtres pour lancer des affrontements entre gangs rivaux. Elle tuait des membres-clés des gangs et laissait traîner des preuves incriminant leurs rivaux. Elle riait en voyant les gangs régler leurs comptes entre eux pour venger des torts que les victimes n'avaient jamais commis. Sa colère grandissait en elle comme un cancer, et elle se mit à traquer, sans son uniforme, des victimes dans les quartiers pauvres. Puis, le simple meurtre perdit son attrait, et elle se mit aussi à torturer ses victimes. Les meurtres et la torture devenaient une drogue pour Ellen, et ce qui avait été une vengeance devint la satisfaction de désirs pervers. Après six ans de meurtres en série, elle avait assassiné et torturé personnellement plus de deux cents adolescents de la zone métropolitaine de Los Angeles, dont un grand nombre n'avait aucun lien avec une activité de gangs. Pour elle, être jeune et pauvre à L.A. était un crime passible de la peine de mort.

La vendetta d'Ellen aurait pu continuer pendant des années sans être remarquée, cachée sous la masse de véritables meurtres de gang. C'est la malchance, et non les Affaires Internes, qui a rattrapé Ellen. Elle a été mortellement blessée, touchée par une balle perdue au cours du braquage raté d'un magasin de vins et de spiritueux. Moïse, qui l'observait depuis un bon moment, sourit et lui donna avec plaisir ce qu'elle demandait. Mais à un prix terrible. Au moment même où la vie la quittait, elle maudit les jeunes de Los Angeles, offrant son âme éternelle à quiconque réaliserait sa malédiction. Moïse prit alors son âme. Alors que la vie d'Ellen la quittait, son Purgatoire apparut autour d'elle.

Ellen vit à présent dans un Purgatoire à l'image d'un L.A. sombre et déformé, et chaque jour, elle lutte pour sa vie et pour sa santé mentale. Le ciel est noir et rouge de la fumée des bâtiments en feu. Les gangs et les émeutiers règnent sur les rues. Des pillards courent partout comme des chacals affamés, et le ciel nocturne est illuminé par des feux traçants. Les cadavres en putréfaction de ses victimes traînent dans les rues, déchirant tout ce qui se trouve sur leur passage. Seule, face à cette armée de mort-vivants, Ellen tente de maintenir la paix et de protéger les innocents dans les rues en flammes. Avec son pistolet de service, elle ne peut rien faire pour empêcher ces foules inhumaines de tuer et de torturer les innocents qui luttent pour survivre dans ce paysage apocalyptique. Même ceux qui restent cachés dans leur maison ou dans leur commerce sont entraînés dans les rues et assassinés. Chacun d'entre eux ressemble à un ami ou à un être cher qu'elle a connu avant sa mort, le plus souvent son fiancé. Finalement, elle meurt aussi dépecée par les cadavres ambulants de jeunes gens qu'elle a assassinés au cours de sa vie. Rien de ce qu'elle entreprend ne fait de différence, elle n'a d'autre choix que de fuir et mourir plus tard, ou rester et mourir sur le champ.

Mais Moïse a vraiment entendu sa malédiction, et lui a donné le pouvoir qu'elle demandait pour la réaliser. Entre les trois jours qui précèdent la nouvelle lune et les trois jours qui la suivent, il laisse sortir l'esprit d'Ellen de son Purgatoire pour régner à nouveau sur les rues de L.A. Elle possède des membres de communautés criminelles ou de SDF et utilise leur corps comme véhicule. Rendue insensée par son brûlant désir de vengeance, elle traque et assassine brutalement tous les jeunes sur qui elle tombe, les punissant pour le seul crime d'être jeune. Aucune personne qui croise son chemin n'est à l'abri, et elle est presque impossible à arrêter. Même si le corps qu'elle utilise est tué, sa haine et sa volonté continue de l'animer. Elle poursuit sa folie meurtrière jusqu'à ce que le corps soit complètement détruit ou que son temps en Elysium expire et que Moïse la ramène en Inferno.

Ellen est devenue une sombre légende du ghetto. Bien que la presse ne l'ait pas remarqué, de nombreux membres de gangs se sont mis à essayer de traquer la femme fantôme qui vient pour les tuer, et de nombreux parents gardent leurs enfants à la maison durant cet aspect de la lune. À cause de la terreur et de la peur qu'Ellen inspire, l'Illusion a commencé à s'affaiblir dans les ghettos et les quartiers pauvres de Los Angeles. A chaque meurtre ou crime commis, Inferno se rapproche de plus en plus de la surface. On a entendu parler de gangs rivaux avalés par le Purgatoire d'Ellen au cours de leurs conflits. Alors que la violence s'intensifie, la Machine commence à tomber davantage en panne, et Ellen attend juste de l'autre côté pour abattre son châtiment aussi bien sur les innocents que sur les coupables.

Le Purgatoire de Brendon Shepard

Brendon Shepard a voué sa vie à empêcher sa plus grande peur de jamais se réaliser. Autodidacte, à l'âge de trente ans, Shepard était milliardaire et terrifié par la mort. Le riche industriel dépensa des centaines de millions de dollars pour éviter de mourir. Il fit religieusement de l'exercice, essaya toute méthode connue pour prolonger la vie, et était entouré de toute une armada de médecins illustres. Malgré tous ces effort pour obtenir la jeunesse éternelle, Shepard continuait de vieillir. Il désespérait alors que les années défilaient, essayant des méthodes de plus en plus radicales pour se préserver. Aucune ne fonctionna. Finalement, alors qu'il était sur le point d'abandonner tout espoir, un homme se faisant appelé Mr. Gabrels vint à lui et lui offrit l'immortalité. Pas quelque technique de respiration ou une drogue de jeunesse, mais l'immortalité réelle.

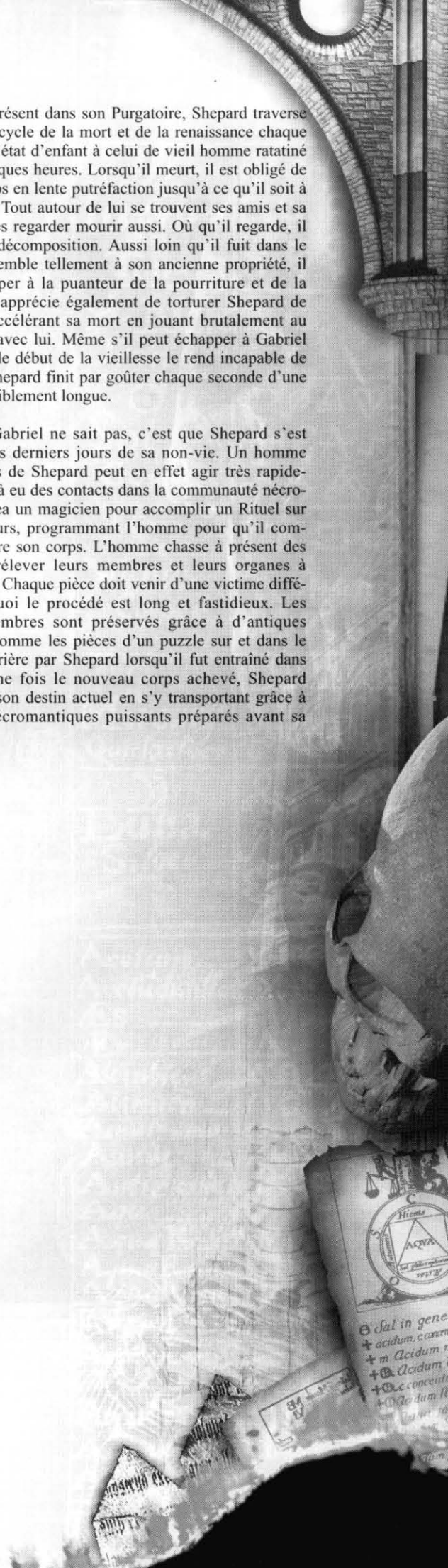
Tout d'abord sceptique, Shepard demanda une preuve absolue de la capacité de l'homme à lui fournir ce qu'il lui avait promis. L'homme accepta volontiers que sa méthode soit testée comme Shepard le jugeait bon. Sur son ordre, un vagabond fut enlevé et emmené dans sa propriété privée. Là, dans une salle d'hôpital très moderne, l'homme sans défense fut attaché et on lui injecta le sérum qui, d'après ce que l'homme avait promis, offrait l'immortalité. On trancha la gorge de l'homme et on le vida complètement de son sang. Même après l'arrêt de son cœur, l'homme continuait de vivre. On lui tira dessus, on le poignarda, on le tabassa, et pourtant il restait en vie. Sur l'ordre de Shepard, le vagabond fut incinéré et ses cendres jetées à la poubelle.

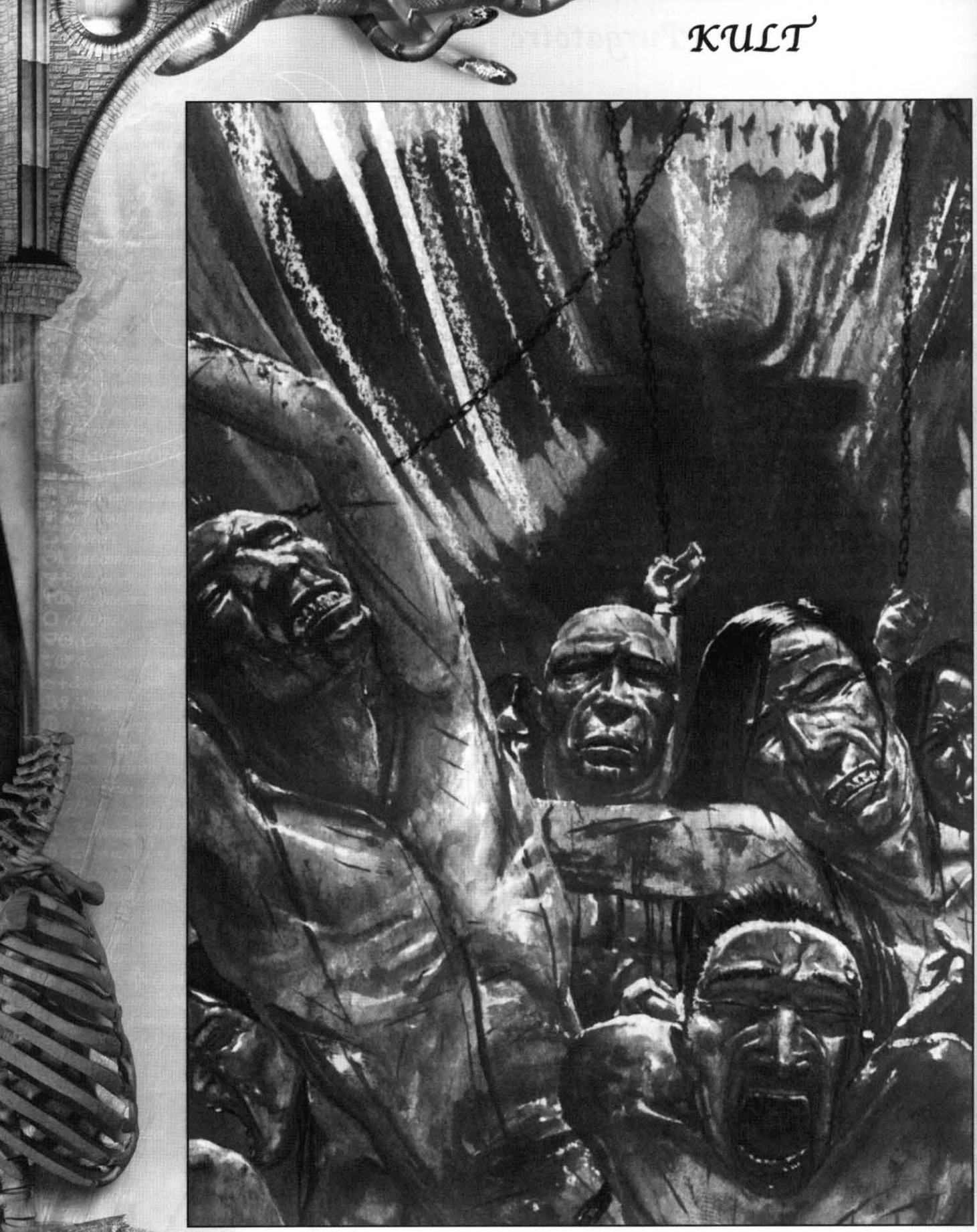
Shepard fut plus qu'impressionné, et offrit n'importe quoi pour le sérum. Même son âme immortelle. Ironiquement, c'est exactement le prix que l'homme exigea. Désespéré et certain que son immortalité signifiait qu'il n'aurait jamais à le payer, il accepta de bon cœur. Shepard prit le traitement immédiatement, et se suicida pour s'empêcher de vieillir encore plus. Assez étrangement, c'est aussi exactement ce que Mr. Gabrels voulait qu'il fasse.

Gabriel, un Népharite sous le contrôle de Togarini, est un maître pour collecter du "matériel" pour son maître. Il savait déjà ce que Shepard comprit très vite. Le sérum empêchait bien la mort, mais en aucun cas il ne freinait le processus de putréfaction. Il l'accélérait même, supprimant les effets des fluides d'embaumement et des magies nécromantiques conçus pour préserver la chair. Incapable de véritablement mourir, Shepard fut prisonnier de la décomposition rapide de son propre corps. Le Népharite attendit que le cadavre vivant de l'homme se désintégre totalement. Il fut alors temps pour lui de recueillir son rétribution.

Piégé à présent dans son Purgatoire, Shepard traverse continuellement le cycle de la mort et de la renaissance chaque jour. Il grandit de l'état d'enfant à celui de vieil homme ratatiné en l'espace de quelques heures. Lorsqu'il meurt, il est obligé de rester dans son corps en lente putréfaction jusqu'à ce qu'il soit à nouveau poussière. Tout autour de lui se trouvent ses amis et sa famille, et il doit les regarder mourir aussi. Où qu'il regarde, il n'y a que mort et décomposition. Aussi loin qu'il fuit dans le Purgatoire qui ressemble tellement à son ancienne propriété, il ne peut pas échapper à la puanteur de la pourriture et de la vieillesse. Gabriel apprécie également de torturer Shepard de temps en temps, accélérant sa mort en jouant brutalement au chat et à la souris avec lui. Même s'il peut échapper à Gabriel pendant un temps, le début de la vieillesse le rend incapable de jouer longtemps. Shepard finit par goûter chaque seconde d'une décomposition horriblement longue.

Ce que Gabriel ne sait pas, c'est que Shepard s'est préparé pendant les derniers jours de sa non-vie. Un homme avec les ressources de Shepard peut en effet agir très rapidement, et il avait déjà eu des contacts dans la communauté nécromantique. Il engagea un magicien pour accomplir un Rituel sur l'un de ses serviteurs, programmant l'homme pour qu'il commence à reconstruire son corps. L'homme chasse à présent des personnes pour prélever leurs membres et leurs organes à chaque pleine lune. Chaque pièce doit venir d'une victime différente, c'est pourquoi le procédé est long et fastidieux. Les organes et les membres sont préservés grâce à d'antiques magies, et placés comme les pièces d'un puzzle sur et dans le squelette laissé derrière par Shepard lorsqu'il fut entraîné dans son Purgatoire. Une fois le nouveau corps achevé, Shepard espère échapper à son destin actuel en s'y transportant grâce à certains Rituels nécromantiques puissants préparés avant sa mort.





Purgatoires Collectifs

Les Misérables

Alors que l'Illusion s'affaiblit et que la Machine ralentit, de nombreuses personnes sont si déprimées qu'elles ne retrouvent jamais leur chemin vers la lumière. Pas suffisamment déséquilibrées pour faire partie de la société des Fous ou devenir un Frontalier, elles portent leur douleur et leur désespoir comme un bouclier qu'elles utilisent pour se protéger des durs coups de la réalité. Désemparées face à la décadence du monde, chaque jour ne leur réserve que vingt-quatre autres heures de fonctions corporelles. Leur existence est obscurité et douleur, et elles ne peuvent voir que la souffrance qui constituent le côté obscur de la vie. Enfin, la plupart d'entre elles tombent simplement dans les bras accueillants de la Mort ou mettent fin à leurs jours pour en finir avec leur malheur. Ce sont les Misérables.

Pour ces gens, le suicide ressemble à une libération, la pensée de la mort les attirant par sa promesse de les soulager de la douleur de la vie. Certains pensent qu'il est plus noble de mourir que de lutter en vain contre le hasard pour être écrasé par ce monde insensible.

Ce grand Purgatoire, toujours en pleine croissance, est entre les mains de Nathaniel, Népharite de Nahemoth. C'est là qu'il emmène ces misérables âmes pour leur faire subir humiliation et douleur sans fin. En vérité, il fait bien peu de choses avec ces Purgatides, car ils se tourmentent eux-mêmes sans son assistance. Nathaniel fait de leur peur de l'échec une réalité, et laisse leur agonie se dérouler sous les yeux de leurs pairs les plus respectés, sans aucune protection face au mépris éternel. Rien de ce qu'ils font ne peut changer l'inévitable, et la mort semble à nouveau la seule libération de leur amour-propre brisé. C'est de cela que Nathaniel tire son plus grand plaisir.

Le Népharite a rendu le suicide des Purgatides impossible dans ce Purgatoire. Toutes les blessures, aussi graves soient-elles, guérissent en l'espace de quelques minutes après avoir été infligées. La mort et la libération tourmentent les Misérables, puis s'évanouissent comme un beau rêve. Ces cicatrices ne guériront jamais, et les Misérables doivent les porter comme symboles de leur faiblesse. Ces cicatrices leur rappellent qu'ils sont même trop pathétiques pour parvenir à se tuer.

Le Purgatoire ressemble à un paysage urbain de conception lugubre, comme Métropolis, sans sa gloire sombre qui s'élève vers les cieux, car les hommes comme les dieux n'ont jamais arpenté ces rues. Au loin brillent les flèches et les gratte-ciels du cœur de la cité, pourtant, peu importe avec quel acharnement les Purgatides essaient de s'y rendre, ils n'y arrivent jamais. Les gens cruels et impitoyables arpentent les rues, lançant des insultes aux gens qui y souffrent. Les lois de la vraie vie s'appliquent ici, et à moins que le Misérable ne souhaite vivre dans la rue et mourir de faim pour l'éternité entière, il doit trouver une forme de revenus. La seule disponible est un travail futile et monotone où il est continuellement réprimandé et se fait marcher sur les pieds à longueur de temps par ses supérieurs Népharites et leurs collègues pervers. Toute tâche qu'il entreprend est totalement dégradante et dénuée de toute récompense émotionnelle. S'il échoue ou se plaint, ses pairs et ses supérieurs se moquent de lui et le raillent jusqu'à ce qu'il admette que son échec est dû à sa propre absence de qualités.

La vie de famille est sans doute pire. Les seuls logements disponibles dans ce Purgatoire sont des appartements infestés de cafards. Les toilettes fonctionnent rarement et sont bouchées par la saleté. L'eau chaude est une denrée rare, et les rats et autres vermines moins identifiables jouent dans les tas d'ordures en putréfaction qui emplissent les étroits couloirs. Le beuglement de la musique retentit jour et nuit, mêlé aux cris de la violence familiale et aux alarmes qui sonnent constamment. Les bagarres entre locataires dans les halls sont communes, et les Purgatides y sont parfois entraînés, pour ensuite être abandonnés, battus et ensanglantés, sur les tapis tachés d'urine. On entre régulièrement par effraction dans leurs appartements, et le revenu de leur travail est anéanti.

Depuis peu, le nombre de Purgatides attirés ici augmente. Les adolescents qui essaient d'échapper à ce qu'ils perçoivent comme une vie dénuée de sens ou d'espoir sont tout particulièrement les favoris de Nathaniel. Il prend le plus de plaisir à les torturer. Ils vivent dans des boxes exigus et dans la crasse, ce qui, rétrospectivement, fait ressembler leur ancienne vie à quelque chose proche du bonheur suprême. Ne vieillissant jamais, ils sont trainés de force dans des écoles semblables à des prisons pour souffrir toutes sortes d'humi-

liations aux mains de leurs "pairs" : des bêtes inhumaines qui habitent ces forteresses de désapprentissage lugubres et imitent dans une mascarade monstrueuse les brutes et les stupides dilettantes qui composent la population d'une école normale. Leurs cours sont donnés dans un charabia dénué de sens, et leurs interrogations écrites imprimées dans des langues qu'ils ne savent pas lire. La peine pour l'échec est l'humiliation publique la plus odieuse. S'ils tentent de s'échapper, ils sont ramenés par des surveillants putréfiés et placés en détention où leurs pairs commettent davantage d'atrocités sur eux.

La personnalité du Purgatide est finalement désintégrée par le monde qui l'entoure. Le cycle de punition et de souffrance san fin le met dans un état proche de la catatonie. Il n'essaye même plus de lutter contre son environnement. Il accepte le supplice et l'humiliation de sa personne comme une nouvelle fonction corporelle. Il reste assis à attendre d'être torturé et insulté, parce que la fuite n'a pas de sens lorsque l'histoire du monde entier est écrite par Kafka. Finalement, il sombre peu à peu dans l'apathie, répétant les mêmes actions encore et encore jusqu'à ce que tout souvenir soit purgé de son être.

Nathaniel espère pouvoir utiliser le nombre d'âmes en augmentation dans son Purgatoire pour renverser son maître. Ceux qui ont une quelconque étincelle de résistance sont engagés et transformés en ces figures d'autorité, petites brutes et voyoux bestiaux qui font de ce Purgatoire l'Enfer qu'il est. Bientôt, il espère avoir une armée suffisamment forte pour parer les attaques de Malkuth et s'emparer du contrôle de la Citadelle de Nahemoth en même temps.

Les Vétérans

La première et la plus grande des pertes de guerre est l'innocence, et personne ne peut comprendre cela mieux que les hommes et les femmes qui se sont battus et sont morts dans les nombreuses batailles qui servent de bornes kilométriques à l'histoire de la Machine. De terribles atrocités et des crimes sont commis puis rationalisés au nom des idéaux des hommes. La plupart du temps, ce sont des civils innocents qui souffrent en temps de guerre. La plupart des hommes qui combattent ont une chance de contempler le visage du monstre qui vit en eux. La plupart de ceux qui survivent sont d'une certaine façon marqués, dégoûtés d'eux-mêmes et, souvent, horrifiés par la bête qui sommeille dans leur coeur. Certains enterrent la culpabilité dans les ténèbres de leur esprit et n'y ont plus affaire sauf dans leurs cauchemars. D'autres embrassent complètement leur côté le plus sombre, devenant des monstres qui font peu de cas du monde au-delà de leur étroit cercle de frères. D'autres deviennent fous de chagrin à cause de ce qu'ils ont fait. Peu importe le chemin qu'ils empruntent, lorsque la mort les emporte, c'est Ibrahim qui les accueille dans leur Purgatoire.

Le cauchemar n'est pas terminé pour ces soldats. Il ne fait que commencer. Au moment de leur mort, ils sont poussés par leur conscience dans l'un des plus grands Purgatoires. Là, sous l'influence d'Ibrahim, un Népharite au service de Hareb-Serap, ils sont placés à nouveau sous le joug de la guerre. C'est une guerre sans aucun but, côtés ou alliés, une guerre où ils doivent sans cesse combattre et tuer pour survivre. Les champs de batailles sont tous familiers, tirés des souvenirs de ceux qui sont condamnés. Le paysage ne rime à rien. Les jungles ensanglantées de l'Indochine française se fondent dans les champs de blé et dans les terres cultivées vallonées de la France de la Seconde Guerre Mondiale. Les déserts brûlants des souvenirs des Romains qui ont combattu le royaume de Palmyre jalonnent l'Enfer gelé de Stalingrad. Comme les soldats qui combattent ici viennent de toutes les époques et de toutes les guerres, le niveau technologique varie autant que la nationalité des troupes. Des Mongols se tiennent aux côtés de vétérans du Vietnam alors qu'ils combattent des Croisés et la Wermacht. Les armées sont de la racaille, des hommes rassemblés au petit bonheur, qui se battent plus pour obtenir des armes et de l'approvisionnement que pour gagner du terrain. En effet, il semble rarement y avoir un quelconque "front" dans ce conflit, et les batailles débordent les unes sur les autres. Jour et nuit, la guerre s'éternise, implacablement, sans conclusion possible. Les obus de mortier et les bombardements d'artillerie pleuvent des cieux au hasard, déchiquetant ami et ennemi de la même façon. Les feux traçants et les fusées éclairantes illuminent la nuit, lançants des lueurs vacillantes blanches et orange à travers le paysage. Les raids aériens balancent du napalm sur les concentrations de troupes pendant que les hélicoptères et les biplans s'affrontent dans des combats aériens sans fin. La cavalerie blindée moderne roule sur des phalanges de légionnaires et effectue des charges effrénées à travers des champs de mine et du fil de fer barbelé acéré pour attaquer les troupes retranchées. Les mousquets et les lances cherchent les points faibles dans les véhicules blindés de transport de troupes. L'air est imprégné de sang, de fumée et de l'odeur mortelle des armes chimiques persistantes.

Combattant et mourant par milliers, les soldats se retrouvent inévitablement et rapidement ressuscités et prêts à combattre encore. Brûlés, abattus, poignardés, matraqués, écrasés et mis en pièces, ils reviennent en parfaite santé. Ce procédé de renaissance est étonnamment rapide, ne prenant que quelques minutes, en fonction de la gravité des blessures subies. Cela signifie qu'il devient presque impossible d'arrêter la moindre attaque puisque les corps tombés des attaquants se rassemblent lentement pour avancer une nouvelle fois. Les défenseurs sont constamment envahis par les troupes qu'ils viennent juste de massacrer. De même, les attaquants découvrent que le terrain pour lequel ils se sont battus si durement reprend vie avec les cadavres de leurs ennemis vaincus. La stratégie n'a pas grand-chose à voir avec ces conflits. Il n'y a que les tactiques, et elles se transforment en interminables combats où l'un des adversaires bat en retraite. Certains chefs ont donné l'ordre à leurs troupes de démembrer tous leurs ennemis tombés au combat afin de leur laisser suffisamment de temps pour vraiment avancer avant que les morts ne se relèvent une fois de plus. D'autres utilisent leur charisme pour ramener les ennemis tués au bercail, et les faire rejoindre leur bannière. D'énormes armées ont été formées de cette manière, et se sont tout aussi rapidement effondrées à cause du rythme effréné des batailles.

Ibrahim apprécie ces exercices militaires. Il pense qu'il s'agit du terrain d'entraînement parfait pour les troupes que Hareb-Serap et Astaroth utiliseront pour anéantir la race humaine. Les âmes de ces soldats sont devenus folles furieuses, sans pitié, totalement loyales envers leurs commandants. S'ils étaient lâchés sur l'humanité avec des armes modernes, les soldats innocents de notre monde seraient fauchés par ces guerriers comme le blé mûr par la faux.

Les Sadiques

Caïn, un Népharite de Golab, a créé un Purgatoire collectif d'une infinie cruauté pour ceux qui ont fait subir de mauvais traitements à ceux qu'ils aiment. Parce que la maltrai-

tance est une expression déformée de l'amour pour la plupart des auteurs de sévices, Caïn déforme leurs perceptions au moment où ils arrivent. Leurs sens sont intensifiés et manipulés et lorsqu'ils font l'expérience de la douleur, ils atteignent le point de non-retour où l'on ne peut plus distinguer la douleur du plaisir. La personne blessée parvient à un état d'euphorie extraordinaire qui lui était inconnu. S'ensuit une dépendance psychologique immédiate à des sensations suffisamment intenses et ceux qui sont emprisonnés ici font n'importe quoi pour les retrouver. Un engourdissement de toute autre sensation accompagne cette euphorie, tout d'abord en comparaison, ensuite grâce à Caïn et sa manipulation des perceptions de la personne. Et c'est là que réside le piège, car la première fois est toujours la meilleure.

Après la première expérience, ceux qui se trouvent dans le Purgatoire découvriront qu'ils n'atteignent jamais à nouveau ce même plaisir, et ne sont à chaque fois qu'à un cheveu de le ressentir. A chacun de leurs essais, ils découvrent qu'ils ont besoin de plus en plus de douleur et de stimulation pour atteindre à nouveau ces niveaux presque euphoriques. Avec le temps, leurs sens continuent de se dégrader davantage, jusqu'à ce que seules les plus abominables et les plus atroces des techniques de torture leur donnent la moindre forme de satisfaction. Affamés de plaisir, ils en sont à supplier les autres de commettre des actes d'une brutalité innommable sur eux.

Gigantesque chambre de torture, ce monde est composé d'une série de salles et de corridors sans fin pour ceux qui errent ici, désespérément, à la recherche de sensations. Des mécanismes pour toutes sortes de torture se trouvent prêts à être utilisés à côté de fosses emplies de charbons ardents. Des rangées de pointes aiguisées et d'arêtes coupantes sont fixées sur les murs pour quiconque veut commettre un acte d'automutilation sans aller chercher un couteau. Des gens paressent aux bords de piscines remplies d'huile bouillante qui n'attendent d'eux que de prendre un bain tranquille. Des lames et des haches de toutes formes et de toutes tailles gisent comme des feuilles éparpillées, à portée de main pour des amputations et des mutilations impulsives. En s'enfonçant dans le Purgatoire, les appareils deviennent de plus en plus communs, et de plus en plus dangereux. Les appareils qui infligent le plus de douleur doivent bien sûr être actionnés par quelqu'un d'autre. Cela oblige les gens à aller voir d'autres Purgatides pour qu'ils commettent des atrocités sur leur personne. Dans ce Purgatoire se forment des liaisons amoureuses, si l'on peut dire, et la capacité à infliger de la douleur devient un atout bien plus important que l'apparence ou la personnalité. Certains forment une infâme sorte de mariage, chacun des Purgatides commettant des actes de torture incroyables sur l'autre par amour pour lui. D'autres se lancent dans des sortes d'orgies, où de nombreux habitants du Purgatoire se rassemblent et travaillent en groupe à atteindre un état d'extase collectif grâce au supplice.

Avant qu'ils ne puissent plus ressentir aucune douleur, les esprits de ceux qui se trouvent dans ce Purgatoire ont depuis longtemps été détruits. Les souvenirs de leur ancienne personnalité sont effacés par l'incroyable brutalité de leur existence dans la terre de supplice au cœur de ce Purgatoire. La seule chose qui subsiste est leur désir de souffrance, profondément enraciné qui renaît dans leur vie suivante. Caïn peut l'utiliser pour les manipuler comme il le souhaite, les forçant généralement à emprunter le même chemin qui les a emmenés au Purgatoire. Mais chaque personne qui y arrive en amène une ou deux ou dix de plus avec elle dans l'Enfer de Caïn. Alors que le cycle des mauvais traitements continue, le Népharite gagne de plus en plus d'influence en Elysium. Cette méthode est en fait appuyée par Malkuth dans son désir d'affaiblir l'Illusion. Caïn ne s'en préoccupe pas, ne désirant que poursuivre ses buts dans notre monde. Qu'il s'en soucie ou pas, il travaille, par manque de perspicacité, à saper son existence même. Le jour décisif où la Machinerie de l'Illusion tombera en panne et où la race humaine se souviendra de sa Divinité, ceux qui ont aidé à emprisonner la race de l'Homme auront du souci à se faire.

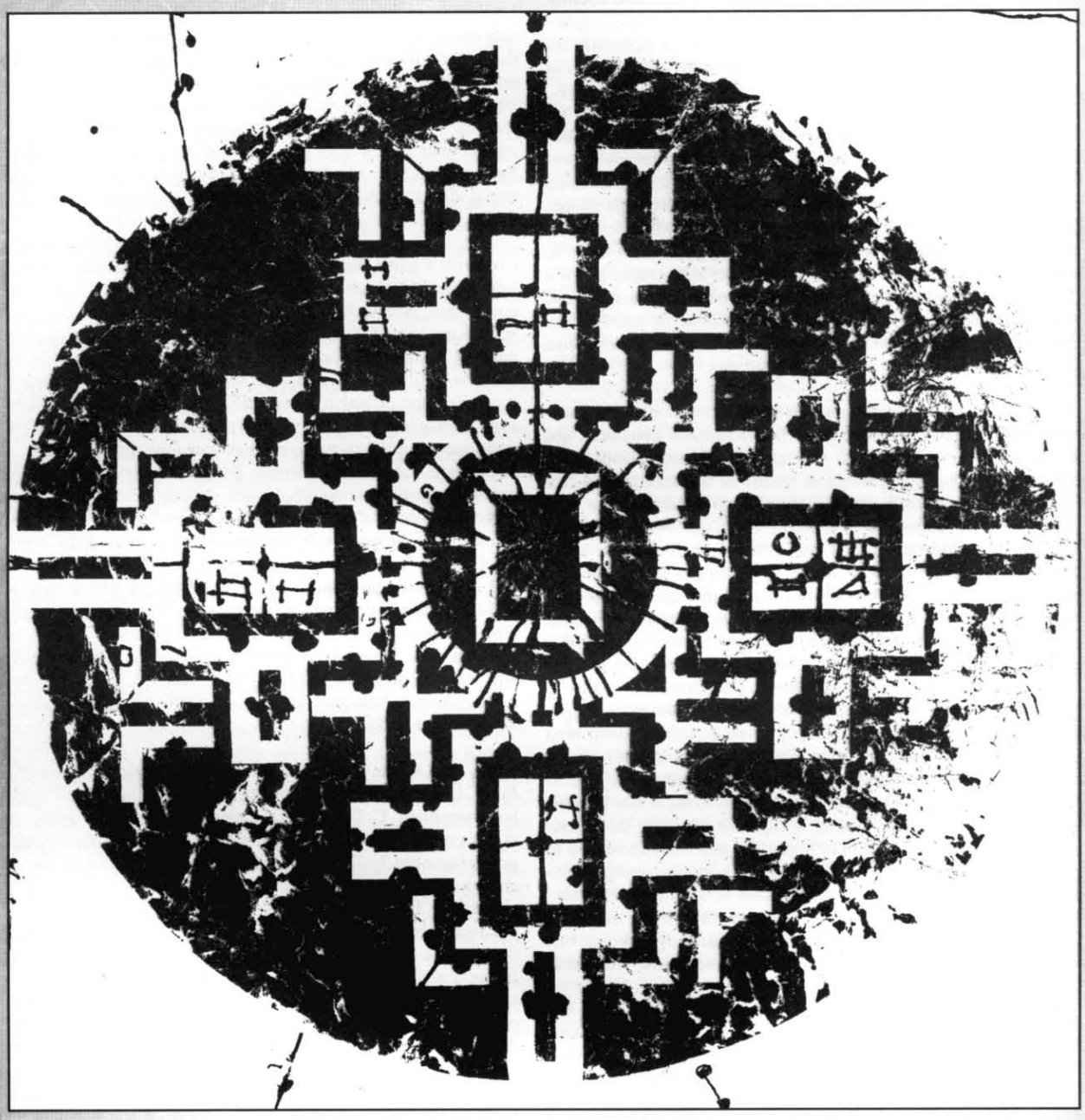
Les Terroristes

Dans un monde de trouble politique et religieux, il n'est pas rare que des individus zélés se tournent vers la violence en une tentative d'imposer leurs croyances à une société qui, en grande partie, ne se sent pas concernée par leur opinion. Utilisant des bombes et des armes à feu plutôt que le débat rationnel, et l'enlèvement et le détournement plutôt que la démonstration pacifique, ils essaient de forcer les gens à reconnaître les opinions qu'ils supportent, et de porter des coups aux structures politiques et sociales qu'ils n'aiment pas. Tuer des innocents fait partie de leurs intentions, tout comme remplir de terreur ceux qui ne sont pas impliqués et ceux qui ne se sentent pas concernés. Le résultat de ce chaos ensanglanté attire l'attention d'Aïsha, un Népharite de Sathariel.

Aïsha a un lieu pour ces fauteurs de troubles. Construit à partir des souvenirs de ceux qui l'habitent, le Purgatoire ressemble à un méli-mélo de plusieurs villes et pays, chacun d'entre eux déchiré par la guerre et contrôlé par des oppresseurs sans visage. Ceux qui sont emprisonnés ici doivent lutter contre l'implacable domination du gouvernement avec les seuls moyens qu'ils connaissent. Les soldats et la police ratissent les rues avec une efficacité sans pitié. S'ils sont capturés, ceux qui sont enfermés dans ce Purgatoire sont entraînés dans les prisons politiques et des camps de rééducation immenses qui dominent le paysage. Là, ils sont torturés jusqu'à ce qu'ils avouent leurs croyances politiques ou religieuses, puis brutalement exécutés. Il est impossible de s'échapper, et la mort est inévitable. Ils ne sont pas seuls ici, et les cris de souffrance des amis et de la famille à qui l'on fait subir la torture résonnent sans fin le long des halls gris des prisons politiques. On oblige ceux qui y sont emprisonnés à regarder leurs proches souffrir pour leur propre culpabilité. Une fois que leurs gardes se sont lassés d'eux, ils sont assassinés sous ses yeux. Une fois qu'ils sont eux-mêmes tués, les gens qui habitent ce Purgatoire se réveillent à nouveau, ailleurs, dans les rues, et leurs esprits sont toujours emplis des tourments des êtres qui leur sont chers.

La lutte que mène ceux qui souffrent ici est sans fin et futile. Leurs bombes fonctionnent mal ou explosent alors qu'ils les assemblent. Celles qui se déclenchent bien tuent des femmes et des enfants à la place de militaires. Les soldats sans visage du gouvernement brûlent des villages et des pâtés de maisons entiers, puis exécutent leurs habitants, pour le moindre acte de résistance. Les officiels assassinés sont rapidement remplacés par des scélérats de plus en plus cruels. Il faut prendre des mesures de plus en plus drastiques pour accomplir la moindre forme d'action à l'encontre du gouvernement, et chaque attaque tue progressivement plus d'innocents. Finalement, les esprits des personnes emprisonnées ici se retrouvent tellement emplis du désir de résister qu'elles finissent par ignorer les cris des civils assassinés. Dans leur esprit, personne n'est innocent ; ceux qui ne soutiennent pas leurs efforts sont les ennemis. Lorsqu'ils tuent ou mutilent leur propre peuple, ce n'est que le prix à payer pour servir leur idéologie. En vérité, ils ne cherchent plus la victoire par leurs efforts, mais simplement la violence.

Aïsha utilise ce Purgatoire pour créer et entraîner sa propre armée de guerriers fanatiques. Sans égards pour la vie humaine et assoiffés de meurtre et de destruction, ces Purgatides serviront loyalement Sathariel lorsqu'Astaroth déclenchera sa guerre contre l'humanité.



De la théorie à la pratique

L'interaction entre Inferno et Elysium n'est pas à sens unique. Les Conjureurs de la Mort possèdent des sorts pour ouvrir la barrière entre la vie et la mort. Ils peuvent les utiliser pour voir les Purgatoires, maudire leurs ennemis, ou même préserver leur âme d'Inferno au moment de leur décès. Dans tous les cas, il s'agit de Magies puissantes, et également dangereuses, car les serviteurs d'Inferno n'abandonnent pas volontiers les âmes qui leur reviennent de droit. Ils vouent une grande inimitié à ceux qui voudraient leur dérober leurs victimes légitimes.

Il existe également des artefacts et des édifices, comme ceux qui permettent de voyager jusqu'à Métropolis, qui peuvent être utilisés pour ouvrir un portail vers Inferno par ceux qui s'y connaissent ou par ceux qui sont trop confiants. Pour ceux qui peuvent voir au-delà de l'Illusion et maîtriser les forces qu'ils libèrent, ces objets sont souvent des sources de grand pouvoir. Pour ceux qui les activent sans se préparer aux dangers indescriptibles qui sont à l'affût des utilisateurs, ils sont la source d'une mort lente et douloureuse. Certains des objets ont été conçus par les habitants d'Inferno comme des blagues cruelles ou comme les étapes d'un plan. D'autres sont créés par des adeptes humains cherchant à augmenter leur propre pouvoir. Dans les deux cas, ce sont des objets rares et dangereux, et ils fournissent un thème central idéal pour une histoire ou une campagne. (cf suppléments Inferno et Guide du Conjureur)

Sorts et Magie

Plusieurs sorts peuvent être utilisés pour interagir avec le Purgatoire et les Népharites, faisant tous partie de la Voie de la Mort. Cette section inclut également les sorts utilisés pour s'échapper ou délivrer une âme de son Purgatoire.

Vision du Purgatoire

Ce sort est similaire au Rituel "Portail vers le Monde Inférieur", mais il est plus spécifique de nature. Il permet au Conjureur de regarder dans le Purgatoire d'un Purgatide et de voir ce qui s'y déroule à travers une fenêtre temporaire dans l'Illusion. Cette vision peut être effectuée sans craindre que le Népharite qui contrôle le Purgatoire en question n'interfère, puisqu'elle inclut un Cercle de protection. Tant que le Conjureur reste dans le Cercle, il est à l'abri des pouvoirs du Népharite. Cela ne signifie pas que le Népharite n'a pas conscience de la présence du magicien, seulement qu'il ne peut rien faire pour le blesser. Si le Conjureur quitte le Cercle pour une raison quelconque, il perd cette immunité,. Il est assez probable qu'il soit entraîné vers un destin particulièrement désagréable. Le jeteur de sort doit se trouver à l'endroit du Purgatoire du Purgatide pour que ce Rituel fonctionne. Contrairement au sort "Portail vers le Monde Inférieur", celui-ci ne permet pas de voyager jusqu'en Elysium s'il est effectué au Purgatoire.

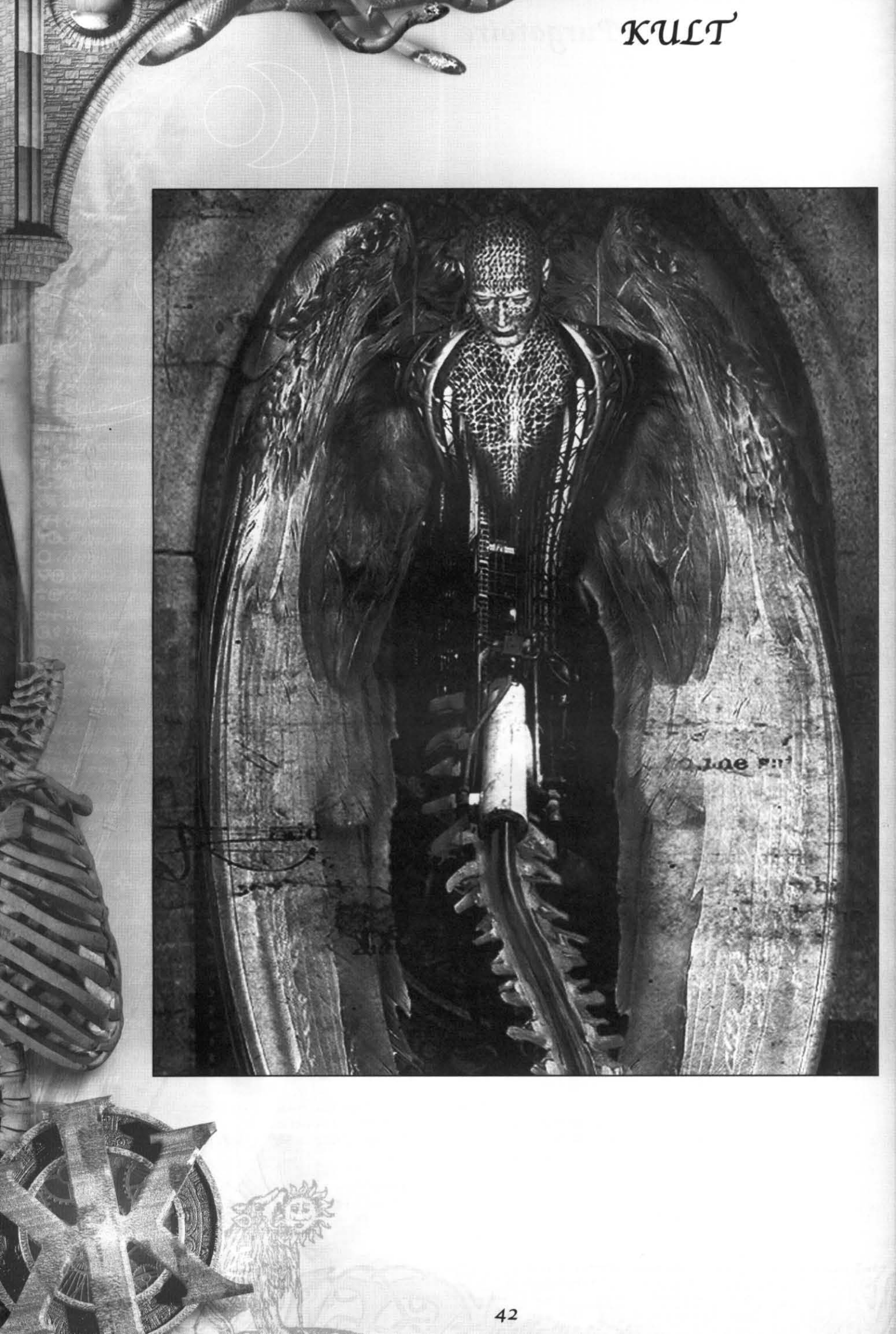
Niveau de Compétence : 5
Perte d'Endurance : 25
Accessoires : Craie, ou pinceaux, ou autre permettant de dessiner, des bougies noires, du sang du Conjureur
Accessoires Magiques : L'Épée
Temps d'Incantation : 15 minutes
Durée : 30 minutes

Cercle de Protection : Le Conjureur doit imaginer ou tracer un triple cercle autour de lui, en utilisant dans tous les cas l'Épée.

Invocation : Le nom du Purgatide recherché est répété sans cesse, soit à voix haute, soit dans l'esprit du magicien, durant le tracé des diagrammes nécessaires au sort.

Gestuelle : Le Conjureur fait couler son sang de manière rituelle et l'utilise pour peindre un dessin complexe sur la surface plane. Ce dessin devient une fenêtre sur le Purgatoire recherché lorsque le rituel est complet.

Visualisation : Le Conjureur imagine la personne dont il veut voir le Purgatoire.



Invoquer un Népharite

Il s'agit d'une version spéciale et bien plus facile du sort «Invoquer une Puissance de la Mort». Elle est également bien plus dangereuse. Ce sort est bien trop aisé à trouver dans les bibliothèques, car les Népharites et leurs laquais humains en font trainer des copies dans la communauté occulte. Le Conjureur n'a pas besoin de connaître le nom du Népharite qu'il est en train d'invoquer, car il existe différentes versions de ce sort pour différents Népharites. Ce sort est à peine plus qu'un piège, utilisé par les Népharites pour attraper les idiots, et par les magiciens pour protéger leurs connaissances de ces mêmes idiots. Toute forme de Cercle ou de sceau de protection utilisée par le magicien n'a aucun effet lorsqu'elle est utilisée avec ce Rituel. Ce qui fait que le magicien est, soit entraîné en Inferno, soit transformé en serviteur du Népharite invoqué. Dans les deux cas, la créature utilisera la situation à son avantage, mais sera toujours tenue par l'étrange code d'honneur des Népharites, qui leur fait honorer tout marché conclu.

Des personnes possédant un niveau supérieur à 10 dans la Voie de la Mort et qui examinent le Rituel comprendront immédiatement le piège, tout comme toute personne connaissant le sort «Invoquer une Puissance» dans une autre Voie de Magie.

Niveau de Compétence : 5
Perte d'Endurance : 45
Accessoires : Une coupe pleine de têtes d'animaux (des rats, des mouettes, des pigeons, des souris, ou toute sorte de vermine), du charbon de bois, de l'encens, des bougies rouges et noires
Accessoires Magiques : Le Sceptre et la Coupe
Temps d'Incantation : 6 heures
Durée : Bien trop longue

Cercle de Protection : Aucun Cercle utilisé ne fonctionne.

Invocation : Variable. Généralement un chant en l'honneur du Népharite, lui demandant sa sagesse et sa connaissance.

Gestuelle : Le Conjureur utilise le charbon de bois pour brûler l'encens et les têtes tranchées, puis modèle et façonne la fumée avec ses mains.

Visualisation : Le Conjureur imagine ses mains en train de former le Népharite à partir de la fumée, avec de plus en plus de détails.

Transfert de responsabilité

Ce Rituel permet à celui qui le lance de rediriger les attentions de tout Népharite qui pourrait l'observer vers une autre personne. Par conséquent, lorsqu'il mourra, il n'entrera pas au Purgatoire, mais restera en Elysium. Il peut également être utilisé lorsqu'un Népharite poursuit activement le Conjureur. D'une façon ou d'une autre, la créature est contrainte de prendre la cible du sort plutôt que le Conjureur à la mort de celui-ci. Ce sort ne détourne que les attentions des Népharites qui observent actuellement le magicien. Si le Conjureur se trouve près d'Inferno ou s'y rend, il pourrait en fait se passer très peu de temps avant qu'il n'attire l'attention d'autres Népharites. En conséquence, ce sort est assez souvent le dernier acte qu'accomplit un magicien avant sa mort.

Niveau de Compétence : 20
Perte d'Endurance : 75
Accessoires : Sang du Conjureur ainsi que de la cible, deux crânes, une bougie noire et une bougie blanche, cinq bougies rouges
Accessoires Magiques : L'Épée et la Coupe
Temps d'Incantation : 7 heures
Durée : Variable

Cercle de Protection : Un pentacle à l'intérieur de trois cercles tracés avec du sang, de l'ocre et du mercure. Les cinq bougies rouges marquent les cinq points du Pentacle.

Gestuelle : Le Conjureur inscrit le nom de la cible avec son propre sang sur le front d'un des crânes, et son propre nom sur le front de l'autre crâne en utilisant le sang de la cible. Les crânes sont réduits en poudre et la poussière est mélangée et éparpillée aux quatre vents.

Visualisation : Le Conjureur se représente la bougie noire comme étant sa propre âme, et la bougie blanche comme étant celle de la victime. Pendant qu'elles brûlent, le Conjureur les imagine en train de devenir de plus en plus grises, jusqu'à ce que la bougie de la victime soit noire, et la sienne blanche.

Condamnation

Ce Rituel est généralement accompli comme un acte de haine ou de vengeance. Il attire l'attention d'un Népharite au choix du Conjureur, sur la victime du Rituel, et la marque comme appartenant à la créature. Le Népharite traque alors la victime, soit en la chassant, soit en faisant de sa vie un enfer d'hallucinations et d'illusions mentales, en fonction de ses goûts. À moins que la victime ne connaisse le Rituel de Condamnation ou soit familière avec la Voie de la Mort, elle ne comprendra pas ce qui lui arrive. Rien ne fera cesser sa chasse au Népharite, si ce n'est la mort du Conjureur ou la sienne. Le magicien doit obtenir une marge de réussite supérieure à l'Ego de la victime, ou l'attention du Népharite se tourne vers lui. Évidemment, le sort ne peut pas être lancé si le Conjureur ne connaît pas le nom et l'apparence d'au moins un Népharite.

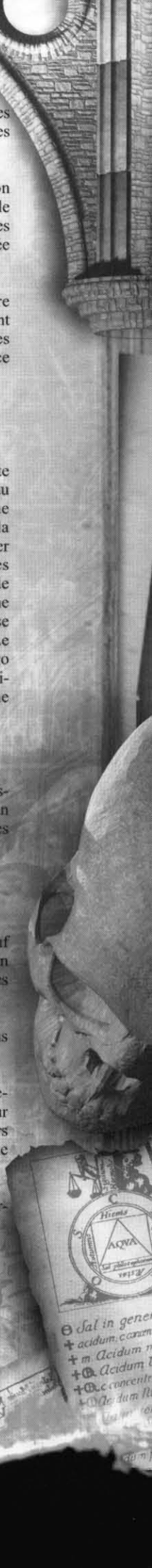
Niveau de Compétence : 22
Perte d'Endurance : 100
Accessoires : Une Main de Gloire (la main tranchée d'un assassin condamné et exécuté), le crâne d'un chacal, de l'encens, un brasier, neuf bougies rouges, et des cheveux, du sang ou des rognures d'ongles appartenant à la victime
Accessoires Magiques : L'Épée, la Coupe et le Sceptre
Temps d'Incantation : 13 heures
Durée : Permanente

Cercle de Protection : Deux cercles concentriques avec neuf petits Pentacles équidistants entre eux. Il est tracé avec un mélange de cendres, de sang et de salive. Les bougies rouges sont placées au centre de ces Pentacles.

Invocation : Une longue série de malédictions et d'accusations contre la victime, suivie d'un chant invocatoire.

Gestuelle : La Main de Gloire est utilisée pour attraper les cheveux ou les rognures d'ongles, ou alors on se sert du sang pour écrire le nom de la victime au dos de la Main. Celle-ci est alors placée dans le crâne du chacal, puis tous deux sont mis dans le brasier afin de brûler jusqu'à être réduits en cendres.

Visualisation : Le Conjureur imagine la victime souffrir le martyre favori du Népharite choisi pour la chasser.



Échange d'âmes

Voilà une des façons de sauver quelqu'un du Purgatoire, mais elle requiert l'assistance de quelqu'un en Elysium. Le Conjureur, généralement un membre de la famille ou l'amant de la personne au Purgatoire, lance le Rituel pour retirer l'âme du Purgatide et la remplacer par celle d'un innocent. La personne relâchée prend alors le contrôle permanent du corps de la victime, et peut continuer son existence sans craindre le Népharite qui régnait sur son Purgatoire. Le Temple doit être préparé de façon à ressembler autant que possible au Purgatoire, et la victime doit être présente pour que le Rituel fonctionne. Si la victime effectue un jet d'Ego et obtient une marge de réussite supérieure à celle du Conjureur sur son jet de sort, la Magie échoue. Le Népharite est alors instantanément alerté de la présence du Conjureur, et peut prendre des mesures à son encontre.

Niveau de Compétence : 26
Perte d'Endurance : 115
Accessoires : Une victime vivante, les habits et les effets personnels de la personne à secourir, un athamé en argent
Accessoires Magiques : La Coupe et le Sceptre
Temps d'Incantation : 3 jours
Durée : Permanente

Cercle de Protection : Neuf pentagrammes gravés sur un Cercle. Le motif de base doit être tracé avec un athamé et décoré avec du charbon de bois ou de la craie. Des lampes à huile marquent les neuf pentagrammes.

Invocation : De longues formules mêlées au nom du Purgatide et à celui de la victime.

Gestuelle : Le Conjureur habille lentement la victime, étendue sur le ventre, avec les vêtements du Purgatide, puis la marque avec un mélange de son sang et des cendres des objets brûlés du Purgatide. À la fin du rituel, l'athamé utilisé pour tracer le diagramme est enfoncé dans le cœur de la victime.

Visualisation : Alors que les bougies faiblissent, et que l'habillage et le marquage continuent, le Conjureur imagine la victime devenir une copie du Purgatide.

Artefacts liés au Purgatoire

L'une des façons les plus simples d'ouvrir des portails entre Elysium et Inferno, c'est d'utiliser les objets créés dans ce but par les Népharites et les Conjureurs au cours des âges. Comme ces objets qui permettent le voyage jusqu'à Métropolis, ceux-ci prennent généralement la forme de casse-tête, de puzzles et de jeux complexes, mais il ne s'agit nullement d'une règle absolue. Toute utilisation de ces objets est dangereuse, et peut facilement conduire l'utilisateur dans une situation qu'il ne pourra peut-être pas gérer.

Le Miroir de Borgia

Ce miroir d'apparence simple a une histoire extrêmement violente. Lucrèce Borgia, suivant un Rituel magique qu'elle avait découvert au cours de ses recherches sur l'occulte, commanda la création de ce miroir. Des maîtres artisans de toute l'Europe furent secrètement commandités pour aider à sa production, et voyagèrent en secret jusqu'à Venise pour y travailler. Sa qualité artistique défie une observation normale. L'immense quantité de travail investie dans cet artefact ne peut être détectée que grâce à un examen minutieux, comme avec une loupe de bijoutier ou des doigts extrêment sensibles. Presque trente mètres de rainures et de sculptures quasi invisibles sont gravés dans le cadre et la poignée en argent du miroir. Ce motif complexe, qui débute au bas de la poignée, forme un symbole que Lucrèce a adapté puis fait inscrire sur le miroir. Pour compléter la création et garder son existence secrète, elle ordonna la mort des artisans qui avaient exécuté ses plans, et fit baigner le miroir dans leur sang.

Le miroir lui donnait le pouvoir de voir dans les Purgatoires et d'arpenter les différentes Terres des morts. Il la transforma également en Népharite à sa mort, et elle s'installa dans son nouveau Purgatoire, qui voyage avec le miroir où qu'il aille. Elle a la capacité de diriger son destin dans une certaine mesure, et le fait tomber entre les mains de ceux qui vivent de l'escroquerie et de la trahison. Elle les manipule pour qu'ils activent le miroir, puis les y fait entrer, pour les éduquer dans sa propre école de duperie. Ceux qui se montrent des élèves doués deviennent des Népharites comme elle, alors que ceux qui échouent sont jetés dans des Purgatoires proches pour y souffrir.

Le miroir a eu de nombreux propriétaires. Il a été acheté, volé, hérité, donné en cadeau ou en paiement de tutelle dans diverses Voies de Magie. La plupart des propriétaires le trouvent intéressant mais normal, bien que certains disparaissent mystérieusement. On dit que ceux qui sont de véritables maîtres de la Voie de la Mort peuvent utiliser le miroir comme le fit Lucrèce, pour voir les Purgatoires et voyager dans les Terres des morts sans sort. Si tel est le cas, alors aucun de ceux qui en ont été capables n'a laissé de signe de cette compétence derrière lui.

Tout joueur souhaitant activer le miroir doit faire courir ses doigts le long du réseau ésotérique de rainures en un certain motif, en commençant par le bout de la poignée et en suivant une série d'arcs en direction du centre de l'arrière en argent du miroir. Ceux qui essaient d'utiliser le miroir doivent effectuer un jet d'Ego avec au moins une bonne Marge de réussite. Lucrèce peut y ajouter ou en soustraire cinq, en fonction de son envie de voir la personne réussir ou non son jet d'Ego.

Ceux qui souhaitent maîtriser le miroir doivent effectuer un jet de Voie de la Mort avec au moins une Marge de réussite exceptionnelle contre le jet d'Ego de Lucrèce. Son score d'Ego est laissé à la discrétion du MJ. Un échec lors d'une tentative de maîtriser le miroir signifie probablement un séjour exceptionnellement long et peu agréable dans le Purgatoire de Lucrèce. Ceux qui ont maîtrisé le miroir peuvent l'utiliser pour lancer les sorts «Portail vers le Monde Inférieur», «Vision du Purgatoire» et «Cheminer vers l'Hadès» à la moitié du coût d'Endurance. Lorsqu'ils sont lancés via le miroir, les sorts prennent quinze minutes à achever et ne demandent ni Temple, ni aucune des visualisations, chants et autres supports de Magie habituels. Ceux qui ont maîtrisé le miroir maîtrisent aussi Lucrèce, et elle doit obéir à leurs ordres comme si elle était liée par le sort «Lier une Puissance de la Mort», mais sans durée établie.

Les Chandelles de Damnation

Il existe actuellement neuf de ces bougies, et les Conjureurs de la Mort du monde entier les recherchent avec enthousiasme. Façonnées à partir de la graisse d'humains sacrifiés, elles furent préparées par un puissant maître de la Voie de la Mort il y a des siècles. Le Conjureur ne révéla pas le Rituel utilisé pour les confectionner, mais légua les neuf bougies qu'il avait créées au cours de sa vie à ses apprentis avec des instructions sur leur utilisation et leur conservation. Les apprentis sont depuis longtemps redevenus poussière, mais les bougies subsistent, se balançant comme du bois flotté séculaire sur la mer de la communauté occulte.

Lorsqu'elles brûlent à proximité d'un Purgatoire, les bougies ouvrent une fenêtre dans l'Illusion. Cette fenêtre permet au Conjureur de voir de l'autre côté sans la moindre crainte d'être détecté. Les Népharites et les Purgatides qui se trouvent dans le Purgatoire ne peuvent pas se rendre compte de cet espionnage, même si celui-ci se sert de la fenêtre pour s'aider dans l'utilisation de Magie. L'effet commence dès que la bougie est allumée, et la fenêtre dure aussi longtemps qu'elle brûle. Les bougies rendent aussi l'utilisation de la Magie de la Voie de la Mort plus facile pour les Conjureurs baignés dans les émanations d'un Purgatoire, ce qui a pour effet de diviser par deux le coût d'Endurance de tout Rituel de la Mort tant que la fenêtre reste ouverte. Ce pouvoir a fait des bougies la cause de morts et d'intrigues pendant des siècles, étant donné que des apprentis jaloux et des condisciples piquaient les bougies à leur propriétaire de l'époque.

Les bougies se consument lentement au cours de leur utilisation, mais peuvent être reconstituées grâce à un Rituel simple. Ce Rituel nécessite le sacrifice d'un fœtus pour chaque tranche de 2,5cm à reconstituer. Les bougies font treize fois cette longueur, soit 39cm, et se consument au rythme de 2,5cm toutes les deux heures. Si la bougie brûle complètement, elle ne peut plus être reconstituée, mais jusqu'à présent, aucune des bougies n'a été totalement épuisée.

Les Épées des Oubliés

Forgées par l'Ordre des Chevaliers Rebelles, ces lames peuvent littéralement fendre l'Illusion. Il existait vingt-et-une de ces lames forgées à partir du squelette de fer de Razides, mais moins d'une dizaine subsistent encore. La plupart sont en la possession d'Incarnats d'Archontes et d'Anges de la Mort. Des Razides et des Licteurs ratissent le monde à la recherche des épées restantes. Jusqu'à présent, les lames sont restées hors de portée de leurs griffes, cachées ou utilisées dans des buts divers par des sociétés secrètes non contrôlées par les puissances au-delà de la Machine.

Chacune de ces lames est merveilleusement conçue et il en émane un intense pouvoir, immédiatement perçu par quiconque possède Conscience Accrue ou Sensibilité à la Magie. Elles sont traitées comme des katanas en ce qui concerne les dégâts, mais lorsqu'elles sont maniées contre une créature d'Inferno ou son Incarnat, le niveau de toute blessure causée est automatiquement augmenté d'un seuil, et leurs coups ignorent toute armure que peut porter la créature. Cependant, ce pouvoir n'est que secondaire. En présence d'un Purgatoire, elles se mettent à vibrer doucement dans la main du porteur. Celui-ci peut alors se concentrer sur la lame (obtenant une réussite normale sur son jet d'Ego) et l'utiliser pour fendre l'Illusion, ouvrant une fenêtre temporaire sur le Purgatoire, comme le sort «Portail vers le Monde Inférieur». S'il le souhaite, il peut passer à travers cette fenêtre et entrer dans le Purgatoire. Pour en sortir, tout ce que le porteur doit faire, c'est répéter le processus, obtenant à nouveau une réussite normale sur un jet d'Ego pour percer les illusions et créer une fenêtre de retour vers Elysium. Les Chevaliers Rebelles utilisaient ces armes pour secourir les âmes de leurs membres piégés en Inferno et pour mener leur guerre sainte contre les Razides.

Le Puzzle d'Aïsha

Cet objet, qui tire son nom du Népharite qui l'a créé, est devenu une légende urbaine. Des histoires à son propos circulent dans les camps et dans les veillées. Des enfants effrayés racontent d'un air entendu l'histoire du malchanceux qui l'a trouvé et a été dévoré par une créature horrible.

Selon l'histoire, la victime typique trouve l'objet caché dans le fond ou dans le coin des bonnes affaires d'une vieille librairie ou d'un vieux magasin de jouets. Les motifs étranges du puzzle piquent sa curiosité, et la personne l'achète et l'emmène chez elle. Alors qu'elle commence à l'assembler, la forme de quelqu'un assis à une table se dessine lentement. Ce procédé prend du temps, du fait de la complexité du puzzle en lui-même, mais plus la personne y travaille longtemps en une seule fois, plus il lui semble qu'il devient facile. Il ne faut pas longtemps à la victime pour se rendre compte que la personne assise à la table travaille sur un puzzle, et qu'elle lui ressemble grandement. À ce moment, elle doit effectuer un jet d'Ego avec une bonne Marge de réussite pour ne pas continuer à assembler le puzzle par curiosité. La victime peut renoncer au jet si elle souhaite en voir le reste.

D'une façon ou d'une autre, si elle continue, le puzzle la représente clairement en train d'assembler un puzzle dans la pièce où elle se trouve à ce moment. Lorsque le puzzle est presque terminé, une silhouette dissimulée derrière la victime prend forme. Le visage de cette créature est toujours la dernière pièce. La personne assemblant le puzzle doit à présent faire un jet d'Ego avec une très bonne Marge de réussite pour ne pas mettre en place la dernière pièce. Si elle la met, le visage d'Aïsha est dévoilé. Elle attend derrière la victime, tout comme il est représenté sur le puzzle à présent complet, buvant sa peur jusqu'à ce qu'elle se retourne pour lui faire face.

Une fois la victime entraînée, le puzzle s'évanouit lentement. Il réapparaîtra dans une autre librairie ou un autre magasin de jouets, attendant qu'une autre victime le trouve par hasard.

Et maintenant : «Action !!!»

Boyd regarda Cicely se déshabiller lentement, révélant sa peau d'albâtre et ses seins parfaits. Ses gestes étaient sensuels et méthodiques, et elle savait qu'il appréciait le spectacle. Ses hanches ondulaient s'offrant à lui dans toute leur splendeur. Il passa la langue machinalement sur ses lèvres, attentif au désir qui montait. Des souvenirs d'étreintes durant lesquelles elle le chevauchait lui revinrent. Cela faisait six mois qu'ils couchaient ensemble et ils avaient appris à connaître leurs fantasmes. Il était voyeur et elle, exhibitionniste. La relation parfaite

Il était déjà nu, allongé sur le canapé devant la télévision. "Tu comptes la mettre," demanda-t'elle"ou bien tu a l'intention de rester là, à rien faire ?. Il sourit avec l'air de ne pas y toucher et se leva. Il alla jusqu'à la télévision et ramassa une K7 vidéo. La surface du simple boitier en plastique était frais dans sa main. Il sourit en pensant que ce qu'il contenait était loin d'être aussi simple et banal. C'était LA K7, obtenue par ruse et adresse. Cicely n'avait pas tiqué sur le fait qu'il ait dû coucher avec l'étudiant pour l'avoir. Elle l'avait même encouragé dans cette voie. Elle voulait cette K7 et il savait qu'il ne fallait pas la décevoir quand elle désirait quelque chose.

Alors il avait fait boire le jeune homme, et avait couché avec lui. Lorsque le type avait sombré à cause des drogues qui se trouvaient par hasard dans son verre, Boyd s'était introduit dans la vidéothèque du gars et avait piqué la K7. Il l'avait embarquée, laissant l'autre continuer à dormir du sommeil du juste. Cicely était impatiente de le récompenser pour un tel coup d'éclat. Ses récompenses valaient bien sa peine, et il était prêt à tout pour les obtenir. Le mot "amour" ne convenait pas à leur relation mais ils étaient quand même liés l'un à l'autre, par leur égale cruauté et leur malveillance.

Boyd retira la K7 de son boitier et l'introduisit dans le magnétoscope. L'écran neigeux vira au bleu lorsque le film débuta et il retourna vers le canapé. Cicely sourit et s'installa à côté de lui. Elle fit courir ses ongles sur son torse, y laissant des traînées rouges. Il gémit de plaisir et lui rendit la politesse en lui pinçant brutalement un mamelon. Elle ronronna et se blottit contre lui. Sa chair était déjà brûlante de passion. Ils se tournèrent d'un même mouvement vers l'écran, et attendirent anxieusement le début du film.

Tous les deux trouvaient très érotique de visionner des films interdits, et tout spécialement ceux produits par Dario Fabrici. Les goûts dépravés du réalisateur et son imagination convenaient à leurs préférences. Après avoir regardé "Le puissance du Démon" et "Chair déchiquetée", ils s'étaient mis à admirer le soin vicieux portés aux détails. On prétendait que les films étaient de vrais "snuff", et que les scènes de tortures et les morts étaient réelles. Le public était à la fois attiré et horrifié par son oeuvre, et chacun de ses trois films avait été déclaré illégal aux Etats-Unis après quelques disparitions qui semblaient y être liées. Cicely avait eu du bol de tomber par hasard cet étudiant qui détenait une copie pirate dans sa collection personnelle.

Elle aimait baiser en regardant des trucs violents. Elle disait qu'être proche de la mort était aphrodisiaque, et Boyd n'allait pas s'en plaindre. Entendre des cris attisait également son désir. Et plus ça avait l'air vrai plus son plaisir était fort. Ils avaient cassé le canapé sous l'emprise de la passion en regardant "Chair déchiquetée ". "La Nuit des Flammes" promettait d'être un des plus grands triomphes de Fabrici et Cecily avait voulu en obtenir une copie , surtout pour le regarder en compagnie de quelqu'un comme Boyd.

Les crédits commencèrent à s'étaler paresseusement sur l'écran avec en fond le visage d'une femme lentement et horriblement consumé par des flammes en arrière-plan. Sa chair se racornissait et ses yeux grésillaient .

Boyd sentit soudain un désir animal l'envahir. Il commença par embrasser le cou de Cecily, baisers qui se transformèrent rapidement en morsures. Ses mains à elle caressaient son sexe, et le pressait étroitement. Ils se frottaient l'un contre l'autre, se tortillant de façon obscène alors que les cris et le bruit caractéristique d'une fraise de dentiste sortaient de la télévision, musique romantique pour leurs libidos perverses.

Avec une habileté chirurgicale, le film continuait à explorer les limites réelles de la dépravation et de la cruauté en montrant tout ce que l'on pouvait réaliser sur un corps humain. Cela ressemblait plus à une leçon d'anatomie, impitoyable et choquante qu'à un film doté d'un scénario. Boyd and Cicely était perdus entre leur passion physique et le film. Des cris de plaisir se mêlaient aux hurlements terrifiés de souffrance en une cacophonie de désir et de brutalité. Cela ne cessait pas, allant plus loin que ce qu'ils avaient jamais osé explorer. Le sang et la sueur coulaient à flots, leurs chairs se mélangeaient en un seul être aux pulsions inavouables. La pièce autour d'eux disparut dans la lumière éclatante du plaisir, jusqu'à ce que seuls subsistent leurs gémissements et les sons provenant de la télévision.

Ils atteignirent ensemble l'orgasme, et jouirent bruyamment. Boyd restait étendu sur Cecily, tentant de retrouver son souffle, complétement épuisé. Il pouvait entendre les battements de son coeur à elle, sous lui, dans sa poitrine. Elle leva vers lui des yeux encore emplis de luxure, et lui adressa un petit sourire malveillant. Puis elle l'embrassa en lui mordant les lèvres jusqu'au sang. Il les lécha et lui rendit son sourire pervers. "On devrait regarder celuilà plus souvent" fit-il d'un air innocent, "Je pense qu'il nous pousse à nous surpasser". Elle hocha la tête, puis se rallongea pour voir l'écran. Son sourire se figea instantanément et les muscles de ses cuisses se contractèrent sous l'effet de la peur. Boyd grimaça de douleur et leva la tête "C'est quoi ce bordel...." Ses mots s'évanouirent et il ne put rien ajouter.

Le film continuait, mais la scène avait drastiquement changé. On voyait parfaitement à présent leur appartement. La caméra était braqué sur un couple allongé sur un canapé usé. Comme si elle sentait sa terreur, la caméra fit un zoom avant sur le visage de l'homme jusqu'à ce qu'il remplisse entièrement l'écran de télévision. Sa bouche s'ouvrait et se refermait spasmodiquement comme un poisson hors de l'eau. Boyd se contemplait sur l'écran, effrayé et confus au-delà de toute expression.

L'écran passa brutalement au noir comme si la caméra avait été coupée. Cicely avait commencé à trembler de façon incontrolable sous lui, lorsque Boyd se redressa pour jeter un coup d'oeil au reste de la pièce. Son appartement avait disparu, remplacé par un plateau de cinéma. Des caméras de tous types et de toutes tailles les entouraient. Les techniciens semblaient faire partie intégrante du concept de la caméra, se fondant dans l'armature de plastique et d'acier. Les ombres étaient profondes mais révélaient la présence d'autres "personnes" qui regardaient le couple les yeux, brûlant de désirs malsains. Dans un coin se tenait l'actrice du début du film. Son visage était noir et ratatiné, brûlé jusqu'à l'os. Elle lui adressa un sourire de ses lèvres racornies et un hochement de tête complice.

"Non...non, non, non... c'est pas bon, " fit une voix venant de l'ombre , "Ca n'ira pas du tout." Boyd regarda en direction de la voix et vit un homme grand et gras qui secouait la tête. Le mouvement dérangea la vermine qui avait établi résidence dans ses cheveux et s'éparpilla au sol. Sa peau était lépreuse et anormalement tirée sur les os. "Pas assez d'émotion", continua-t-il

"Essayons encore, avec du sentiment cette fois..." Il retourna s'asseoir sur le siège marqué "metteur en scène" et fit un signe aux accessoiristes, dotés de trop de bras, qui se précipitèrent .

Boyd fût arraché si brutalement à Cecily que son poignet se brisa comme une brindille . Les yeux assombris par la douleur, il vit Cecily se faire clouer au canapé par le décorateur en chef. Elle hurla lorsque les clous de charpentier déchirèrent ses membres. Soudain, on le relâcha. Le réalisateur lui sourit et hocha la tête. "Bien, c'est mieux ainsi...elle bougeait trop pour la caméra." L'homme se tourna vers lui et lui fit dans un sourire "Mr Boyd pourriez-vous suivre le script cette fois, et étrangler la femme, s'il vous plaît ?" Un des accessoiristes lui tendit un garrot métallique et lui adressa un sourire acéré.

Boyd, hébété, se dirigea vers le canapé et chevaucha Cecily. Elle protesta, tout comme son poignet lorsqu'il enroula le fil d'acier autour de son cou. Il leva les yeux vers le metteur en scène, attendit que l'homme hoche la tête dans sa direction et hurle, "ACTION!"

Septembre 2004
Imprimé en France par
Imprimerie Vrin-Taris
Rue Condillac
33000 Bordeaux

« Je regardais fixement mon visage lacéré dans le miroir brisé des toilettes de la station service. De minuscules bouts de verre étaient restés plantés dans mes joues et mon front depuis que j'avais sauté à travers la baie vitrée de ma maison, en tentant d'échapper à la femme encapuchonnée.

Ma poussée d'adrénaline dissipée, j'allais être en proie à une forte douleur et de violents tremblements. Mais avant, je devais me laver. Utilisant les fines pinces de la trousse de secours, je me mis à ôter de ma peau les éclats de verre étincelants.

La porte derrière moi s'ouvrit avec une lenteur effrayante et dans la plainte rouillée du métal en manque d'huile. Dans le miroir, je vis la forme souriante de la femme encapuchonnée belle malgré ses traits carbonisés. Elle m'offrit sa main couverte de cendres.

Mon passé m'avait finalement rattrapé, et cette fois, je ne savais plus où fuir. »

Peu importe la distance que vous mettez entre vous et vos péchés, ils vous suivront. Peu importe à quelle profondeur vous enfouissez votre culpabilité, ils peuvent la sentir. Ils connaissent vos secrets et vos désirs les plus sombres. Ils attendent juste au-delà du mur de la Mort, affamés et impatients de vous soulager de votre conscience coupable… et de votre âme.

Purgatoire est un supplément pour le jeu de rôles Kult. Il contient des informations pour aider les Meneurs de Jeu à mieux comprendre les créatures plus connues sous le nom de Néphalites, et savoir ce qui nous attend après la mort. À l'intérieur, vous trouverez de nouvelles connaissances sur la Voie de la Mort, de nouveaux artefacts liés à Inferno, et des détails jamais révélés sur les machinations des créatures qui gouvernent ces Purgatoires et sur la conspiration qui pourrait ébranler les fondations d'Inferno même. La fin n'est pas la fin, parce que

LA MORT N'EST QUE LE COMMENCEMENT

Réservé aux joueurs matures.

paradox entertainment

7e cercle

Prix de Vente : 13,00 €
ISBN : 2-914892-20-9